#249 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

GRATIS 1 JAAR XBOX LIVE GOLD
CHECK PAG. 70

PURETRO
EINDBAAS BOVEN BAAS

SUPER SMASH BROS.
SAMUEL KOMT UIT DE (IJS)KAST

ASSASSIN'S CREED UNITY & ROGUE
PRIMEUR! HANDS-ON MET BEIDE GAMES!

DE TOEKOMST VAN GAMING VOLGENS...
MIYAMOTO, GUILLEMOT, BRUSSEE & HIRSHBERG

SPECIAL
ALLE VETTE SHIT VAN GAMESCOM 2014

WWW.PU.NL



DESTINY

PLUS: SPUITEN ZOALS JE NOG NOOIT GESPOTEN HEBT IN SPLATOON • PROJECT CARS IS MEER HARDCORE DAN FORZA EN GT BIJ ELKAAR • KULUM VAN DE NIEUWE PU-REDACTEUR • TUSSENDOORTJE VAN LARA CROFT • GTA VICE CITY IS HET GAME-MONUMENT VAN GRADDUS • ELF TOPPERS EN FLOPPERS IN OOK GESPEELD • RISEN 3 BIEDT VOORAL VRIJHEID • GAMEPLAY OM TE ZOENEN IN TALES OF XILLIA 2 • WAAR IS IEDEREEN? TO THE RAPTURE! • WOUTER GEEFT WISKUNDELES • VIND EEN VRIENDIN VOOR YOSHI'S WOOLLY WORLD UITKOMT • GRADDUS OM 5.00 UUR OP VOOR HET WK PES 2014 • LEKKER RITJE MET METRO REDUX • DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION VS SACRED 3 • EN NOG VEEL MEER...





PRE-ORDER NOW

INRUILACTIE PS4 en Xbox One

€ 19 per stuk

Bij inlevering van min. 1 PS4 of Xbox One game naar keuze

gamemania.eu/inruilactie



Actie loopt tot 24-09-2014

Actie loopt tot 27-10-2014

Actie loopt tot 08-09-2014

Actie loopt tot 03-11-2014

Inruilvoorwaarden en andere deelnemende games:
www.gamemania.eu/inruilactie



gamemania.eu/inruilactie



Pag. 024

INHOUD

Samuel had afgelopen maand een uitgebreide speelsessie met de nieuwe Super Smash Bros. en was na afloop zo enthousiast dat ie Nintendo-baas Iwata wel had willen kussen. En dat zegt alles, want Sam kust veel, maar zelden 54-jarige Japanse mannetjes...


Pag. 026


Pag. 028



Pag. 035


Pag. 056


Pag. 063

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON POWER UNLIMITED

HOI 2014 KEURMERK



HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: 023-5364401.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

BBQ'S EN OPBLAASBADJES



Vroeger, in mijn begintijd bij Power Unlimited, maakten we geen twaalf maar slechts elf PU's per jaar. Één nummer lag dan altijd twee maanden in de kiosken: het zogenaamde dubbeldikke zomernummer. Echt twee keer zo dik was ie natuurlijk nooit, maar zo'n 120 pagina's was geen uitzondering. De reden voor zo'n zomernummer was tweeledig. Na de productie was er effe wat lucht en kon iedereen met gerust hart een paar weken vrij nemen én zo'n extra dikke PU was natuurlijk ideaal leesvoer voor op de vakantiebestemming of onderweg er naartoe. Daarbij was (en is) het aanbod aan games in de vakantieperiode sowieso fors kleiner. Ik herinner me een zomerspecial gemaakt op het strand van Zandvoort, foto's van Jurjen in een opblaasbadje met twee schaars geklede dames, BBQ-bijlagen, de beste games voor in de zon etc.
Inmiddels knallen we al jaren twaalf maanden achter elkaar door en ook dit nummer was 't weer beuken en zweten om al het Gamescom nieuws nog mee te kunnen nemen. Sowieso komen er drukke en spannende tijden aan met een hoos aan Triple A-titels en de officiële release van de Xbox One.
Ach, dat dubbeldikke zomernummer was lachen, maar ik zou 't liefst twintig PU's per jaar maken. Die BBQ's doen we wel in het weekend. *Jan*



BAKLAPPUUUH!

IEMAND MOET HET DOEN

Hingen we vorige maand nog collectief de snikkels in de E3-champagne, dit nummer was het ineens sappelen qua snoepreisjes. Eigenlijk was Graddus de enige die deze maand een uitstapje van betekenis had: naar Manchester voor het WK PES.
Op het eerste gezicht niet de meest sexy bestemming, en dat vond Graddus zelf ook. Pas toen hem een heerlijke lunch werd geserveerd en hij op het kleedkamerstoeltje van Van Persie plaats mocht nemen, trok de Amsterdammer een beetje bij! Uiteindelijk ging, na een nacht in het plaatselijke Hilton hotel, het duimpje aarzelend omhoog en hoorden we hem toch nog de beroemde woorden 'iemand moet het doen' uit zijn verwende strotje persen.

THANK YOU FOR VISITING OLD TRAFFORD



Ondertussen...

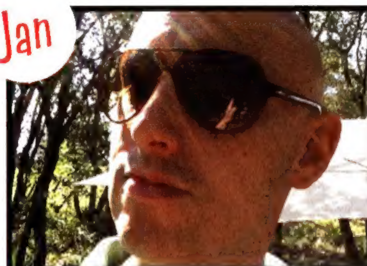
Samuel



Genoot deze maand:

Niet van het mooie weer, maar van het harde werk dat ik in m'n nieuwe appartement heb gestoken. Het begint eindelijk ergens op te lijken!

Jan



Reisde deze maand:

Naar Zuid-Frankrijk om mijn nieuwe zonnebril uit te proberen.

Wouter



Is deze maand:

In een vlaag van insanity aan Hearthstone begonnen. Dat was drie weken geleden, heb in de tussentijd zo'n drie uur en vijftien seconden slaap gehad.

Verbleef deze maand:

Twee weken op een camping nabij Deventer. En dat was minder suf dan het klinkt, want ook nabij Deventer hadden ze zon, bier en zelfs hier en daar een lekker wijf.



Jurjen

Werd deze maand blij:

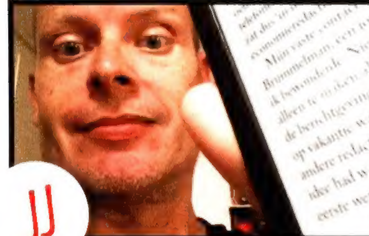
Van m'n worst op hete kolen leggen en zand tussen m'n bilflappen. Kamperen doet gekke dingen met een mens. Gelukkig duurt het maar kort, dan kan ik weer blij worden van normale dingen, zoals collega's en aliens.



Tjeerd

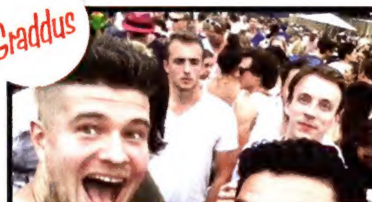
Kocht deze maand:

Bij uitzondering een elektronisch apparaat waar je níet op kan gamen. Ik besloot na een pauze van twintig jaar namelijk weer eens te gaan lezen. En ik was al zo intelligent...



JJ

Graddus



Bezocht deze maand:

Meerdere festivals. En ondanks de drukte, de smurfenbiertjes van vijf euro en al die zwetende bezoekers, was het weer ouderwets genieten. Zie ik je volgend jaar?

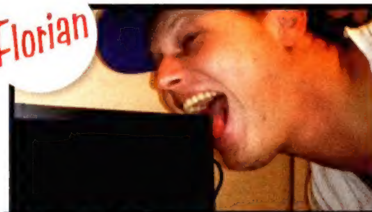
Ed



Was deze maand in:

Sicilië, home of the maffia. Toen ik een Italiaans zomerpetje kocht en me bekendmaakte als Ed Poweroni kreeg ik natuurlijk een 'special price'... zoals alle naïeve toeristen.

Florian



Speelde deze maand:

Voor het eerst PC games in Ultra HD op een 4K monitor! Ik vond de hoge resolutie erg smaakvol, zoals je ook in een aflevering van 'De Hardwarehoek' kunt zien.

Wordt vervolgd...



SCHIJTERD VAN DE MAAND

De titel schijterd van de maand moet je in dit geval alleen letterlijk nemen, want bang is Samuel niet. Tenminste, hij is niet bang om zichzelf voor lul te zetten.
In Smorgasbord kom je 'm tegen als schommelende, happy dwaas en hier weer als lezer van de PU die een troon uit Game of Thrones als plee gebruikt. Aan de damp te zien is hier in ieder geval sprake van het draaien van een welriekende koninklijke drol.

DE ONVERVANGBARE VERVANGEN

Omdat Ed deze zomer van een welverdiende vakantie genoot, mocht Jurjen weer eens proberen deze eindbaas twee weken te vervangen. Wat betekent dat Jurjen bijna de helft van deze PU naar begrijpelijk Nederlands heeft vertaald, en de bijbehorende plaatjes van bijschriften heeft voorzien. Dit alles onder schier ondraaglijke tijdsdruk en met redacteuren die hun gedachten meer bij zon, bier en rokjes dan bij hun werk leken te hebben.
Op de moeilijkste momenten putte hij troost en inspiratie uit het markante portret van Ed dat op het bureau van de onvervangbare staat. Onder het mom van, 'als die gekke ouwe man het kan, kan ik het ook.'



ÉÉNRUKS BOEKENLEGGER

Jullie weten dat onze Ed graag boeken leest, en ook afgelopen zomervakantie gingen er, ondanks het overweldigende natuurschoon van Sicilië, weer een stuk of zes doorheen.
Onze eindbaas werd daarbij geholpen door het ultieme middel om een boek in één ruk uit lezen: de meest afgrijselijke boekenlegger die er bestaat, want die wil je absoluut niet gebruiken natuurlijk.



EL NIÑO



Op pagina 21 kun je nader kennismaken met onze nieuwste aanwinst Nino. De baardaap zal zich vooral focussen op de site, maar ook in PU zul je in de toekomst regelmatig artikelen van hem aantreffen.
Op deze plek willen we 'm van harte welkom heten, en we rekenen erop dat hij z'n naam eer aan zal doen en als een ware wervelstorm een frisse wind door onze gelederen zal blazen!

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Toen ik Jan z'n stukje bovenaan de vorige pagina binnenkreeg, had ik meteen m'n idee voor dit rubriekje, want ik wist dat ik in mijn ouden doosch nog ergens de foto's van Jurjen en die bikinibabes moest hebben waar hij het over had. Helaas vond ik de originele foto's niet terug, maar wel het zomernummer waarin Jurjen z'n artikel stond over GBA-spellen voor in je achtertuin. Juli 2002... wat is er in die tussentijd ontzettend veel veranderd. Maar dat geldt gelukkig niet voor alles, want zo is Jurjen nog steeds met die donkere chick en is ie sinds kort weer even slank als twaalf jaar geleden!
ED



52 SPECIAL REPORT

OP AVONTUUR IN JE ACHTERTUIN

SONIC ADVANCE

SUPER MARIO WORLD 2

YO! POST!



brief van de maand

WAT WIL EEN AUTISTISCHE 360-GAMER?

Beste heren van de Power Unlimited,
Ik ben een autistische gamer van 21, maar met een stel gezond functionerende hersens. Ikzelf ben een beetje een fan van jullie omdat jullie altijd in een wereld waar het tegenwoordig alleen nog draait om beoordelingscijfers van o.a. MetaCritic en het hooghouden van een onpartijdigheid als het aankomt op het reviewen van games, altijd jullie vrolijke zelf blijven. Maar genoeg daarover, want jullie kennen het gemiddelde geslijm van jullie fans zo onderhand wel.
Mijn broer en ik hadden in 2011 voor Sinterklaas een Xbox 360 gekregen, en terwijl hij voornamelijk racegames en Resident Evil erop speelt, zit ik nog een beetje te pootjebaden omdat ikzelf lange tijd een Nintendo-gamer ben geweest al sinds de dag dat mijn ouders me een Game Boy Advance cadeau gaven.
Welke games zouden jullie mij aanraden voor op de Xbox 360? Ik heb al eens Forza Motorsport 4 en Need For Speed: Shift geprobeerd, maar net als jullie Samuel ben ik geen realistische racegames gewend omdat ik van te veel dingen die tegelijkertijd gebeuren een tijdelijke kortsluiting in mijn hersens kan krijgen. Mijn voorkeuren liggen denk ik eerder bij RPG's, puzzelgames en allerlei andere games uit bepaalde genres die veel denkwerk vereisen. Hebben jullie nog wat suggesties voor mij?
Groetjes,
Rick van den Oord



Ook voor jou is er heel wat tofs te spelen, hoor. Wat dacht je van RPG-games uit de series Mass Effect, The Elder Scrolls (zie screen), Fallout en Dark Souls? Of puzzelspellen als Portal, Braid, Peggle, Fez en Limbo? We hopen voor jou dat je een heel aardig of een heel slap broertje heb, want die Xbox 360 zul je voorlopig niet meer uit handen geven!

IKEA, MAAR DAN MOOI

Hallo Power Unlimited,
Ik dacht eens, wat zal ik toch doen met mijn Power Unlimited tijdschriften? Het is ook zo zonde om ze alleen maar in de kast te laten liggen.
Dus bedacht ik om mijn Ikea TV meubel te beplakken met de prachtige covers van de Power Unlimited. Om ze zo te kunnen laten zien aan de wereld en ze niet te laten verstoffen in mijn kast.
Ik hoop dat jullie het iets vinden!
Groet,
Quinten

Dit ontwerp gaan ze bij Ikea zeker jatten, Quinten. Let maar op; in hun volgende catalogus vind je absoluut het PU tidskrift möbel.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

**STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YOIPOST
RICHARD HOLKADE 8 – 2033PZ HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL**





FERRARI VERWARRING

Beste PU,
Ik zat de PU van juli door te nemen en bladerde een beetje door "De Redactie" pagina's en daar zag ik toch een piepklein foutje...
Net als Ed ben ik autoliefhebber, dus kon ik dit foutje niet door de vingers zien.
Op de foto staat Ed voor een witte Ferrari. Er staat bijgeschreven dat het een witte Ferrari F50 is. Maar als je goed naar de foto kijkt, (en een beetje verstand van auto's hebt) is dit helemaal geen F50, maar een hele mooie Ferrari 458 Italia!!!
Ik lijk misschien nu zo'n sufkutje die het weer beter moet weten, maar als eindredacteur en autoliefhebber (ja, ik heb het tegen jou Ed!) had je deze fout binnen no time moeten ontdekken!
Verder wil ik nog even kwijt dat ik een groot PU fan ben en zal dit nog jaren blijven!
Groetjes!
Coen Lammers

Je hebt absoluut gelijk Coen. Ed vindt het heel stom dat ie die fout niet uit de tekst heeft gehaald. Maar je weet misschien ook dat Ed altijd wat bozig wordt als ie terechte kritiek krijgt. Hij mompelde dan ook iets als 'wat een wijsneus die gast, ik zal 'm terug mailen dat je Coen met een 'K' schrijft!'



★★★★ ASOCIALE MEDIA ★★★★

De Xbox One is 399 euro waard?

twitter

Mark de Jong@MarkDeJong93
Met twee games erbij hoef je dat niet eens te vragen. De console is krachtig en ook nog eens prachtig!

Wesley@wesleyB_93
Nee! Voor dat geld heb je een gevulde koelkast die kleiner is...

wander hoen@ik_wander
De Xbox One is €399 waard. Daar kan je ook 26 kratten bier van ophalen.

koen van eck@fr12koen
Tuurlijk, is zelfde hardware als PS4 dus terecht sws waard zonder kinect.

facebook

Frank Mangal
Heb er zelf €499,- voor betaald. Zelfs als ze er na anderhalf jaar mee stoppen is het maar €1,- per dag.

Kevin de Jong
Misschien, als je er een lekker wijf verkleed als Master Chief bijkrijgt...

Joshua Slavenburg
Ik zou zelfs 399 euro betalen om de Xbox uit mijn huis te krijgen.

Baz Chillin
Tuurlijk is hij het waard al is het alleen al omdat de PlayStation 4 het absoluut niet waard is.

Niels Laarhuis
De stelling is infaam en abject. Het is de derde next-gen en derhalve de XBOX THIRTH. En nee, absoluut geen 399 euro waard.

Jullie mening in een taart

Ja: 63 %
Nee: 37%



ED IN HET VERKEERDE KARTJE?

Hallo PU Redactie,
Zojuist met veel genoegen weer de PU uitgelezen. Ik moet zeggen, de specials die er steeds vaker in komen en de nodige features, zijn een erg welkome afwisseling tussen alle (P)reviews.
Al sedert de eerste PU ben ik lid, ben ook al een oude(re) gamer, die langzaam richting de veertig kruipt en dus alles binnen de PU al wel voorbij heb zien komen.
Maar nu viel me iets op in de laatste PU (247), wat ik toch wel grappig vind om ff te melden. Jullie hebben namelijk op 't Smorgasbord een klassement/lijst geplaatst van de laatste PU indoor kartrace. Hierbij staat voor de naam van Ed, positie 5, kart nr. 5. Echter, jullie hebben ook een foto geplaatst van Ed in zijn kart voor de race. Hierbij valt op dat hij nummer 10, 18 of 19 heeft, niet goed te zien door het onderschrift, maar in ieder geval een dubbel nummer.
Dit betekent dus, gezien de scorelijst, dat Ed of op plaats 2 of op plaats 6, mogelijk zelfs op plaats 8 zou zijn geëindigd. Tenzij hij snel voor aanvang van de race nog van kart is gewisseld, maar dat zou dan vals spel zijn. Mogelijk gaf hij zich uit onder een andere naam en iemand anders onder zijn naam.
Hoe dan ook, de hele PU staat zo'n beetje vol van het dissen van Ed, terwijl jullie zelf blijkbaar niet eens weten op welke plaats hij nou eigenlijk geëindigd is. Ik wens jullie veel succes met dit correct te zetten, al had Ed, als eindredacteur, hier ook wel op mogen letten.
Vriendelijke groet,
DutchDaddy / Jeroen Schouw | Oudenbosch



"Zie je wel", riep Ed meteen, "ik wíst gewoon dat er iets was misgegaan met die uitslag. Een vijfde plaats was ook zó ver beneden mijn stand. Ik eis revanche, een hertelling, ongeldigverklaring van de uitslag, diskwalificatie van alle overige deelnemers!" Noot van de redactie: De uitslag klopt wel. De foto van Ed in kart nummer 19 was van de eerste racesessie. Met kartje nummer 5 behaalde Ed (in de tweede race) zijn snelste rondetijd en alleen de beste resultaten stonden in het uitslagenformulier (kun je nagaan hoe slecht ie met nummer 19 reed).

Power Spy

- Onlangs werd in de VS een DoTA2-toernooi gehouden met maar liefst vijf miljoen dollar aan prijzengeld.
- Een Nederlandse speler, Yuen, won met z'n team op 't toernooi ruim een half miljoen.
- Op de vraag waaraan hij al dat geld ging uitgeven, antwoordde hij 'bitches and coke.'
- Dan hoopt de Powerspy dat meneer Yuen een flink uithoudingsvermogen heeft...
- De Powerspy heeft zo het idee dat er de komende tijd een hoop shooters komen met Russen als bad guys.
- Zoals elk jaar plaatst EA in bepaalde landen een lokale held op de cover van FIFA.
- In Engeland schijnt Rooney er weer op te komen en in de VS kreeg Clint Dempsey de eer.
- In Nederland heeft EA lang gedacht aan Arjan Robben.
- Er is echter van afgezien omdat men bang was dat het doosje dan steeds zou omvallen.
- Wouter woonde z'n hele jeugd op enkele tientallen kilometers van de Duitse grens, en heeft sindsdien een grondige hekel aan alles wat naar schnitzels, bratwurst, vlassnorretjes en gründlichkeit riekt (met name dat laatste).
- Dat de geboren Veendammer half augustus toch met een grote grijns op z'n smoel richting onze Oosterburen vertrok, kon dan ook maar één ding betekenen.
- De baklap verheugde zich op een hands-on met een nieuw deel uit zijn favoriete serie... The Sims!
- De enige game die hij verder op de Gamescom in Keulen checkte, was Disney Infinity 2.0.
- Waarop de Powerspy zich serieus afvraagt of Wouter twee ballen in z'n broek heeft hangen.

OPNIEUWS

Twee verse NL-toppers

Hollandse Nieuwe

De Nederlandse indiescene staat internationaal hoog aangeschreven. En dat is niet zo vreemd, als je ziet wat voor coole spellen 'onze' scene zoal voortbrengt. Check bijvoorbeeld eens deze twee Hollandse Nieuwe die onlangs verschenen en wereldwijd warm zijn ontvangen.

door: **Jurjen** twitter.com/JurjenT

Metrico (PS Vita)

Metrico is een kale, steriel ogende 2D-platformer waarin je een lopend en springend poppetje bestuurt. Dat is gelukkig een stuk interessanter dan het klinkt, omdat je tegelijk met het poppetje ook de omgeving bestuurt, en dat op steeds weer andere manieren. Op het moment dat je naar rechts loopt, kan er bijvoorbeeld een platform omhoog, of juist omlaag gaan. Een sprong kan een platform laten verschijnen, of verdwijnen. En zo moet je brein telkens weer om een gek hoekje denken om een platformhindernis te overwinnen. Het effect is vervreemdend, maar heeft ook een bepaalde schoonheid, en is in elk geval, eh, apart. Nog niet overtuigd? Probeer de gratis demo maar eens.





Action Henk (PC)

Deze game is nog niet helemaal af, maar wel op Steam verschenen, in de Early Acces-afdeling. Dat betekent dat je voor tien euro een niet-complete game koopt met slechts een handjevol levels, maar natuurlijk krijg je daarmee ook recht op alle aanvullende content, tot de game is voltooid. Waarom je in dit stadium al met Action Henk zou moeten beginnen? Omdat de game nu al behoorlijk perfect aanvoelt, en Action Henk de sport van speedruns tot een kunst verheft. Het voelt zó lekker vloeiend om met Henk en zijn collega's over de speelgoedbanen te rennen, springen en buttsliden, dat je er zelfs van geniet als je schijt aan de tijd hebt.

Lekker vet

Burgers voor Nintendoids

door: **JJ** twitter.com/GKJJ

Dat ze in Japan van weirde shit houden, is al langer bekend. Maar deze speciaal ontworpen hamburger voor gamers vinden we eigenlijk wel erg goed gevonden en zouden we ook graag hier zien. Check deze Pikachu-burger maar eens.

Om ook Westerse Nintendoids aan deze burgers te krijgen, kwam niemand minder dan Super Mario onlangs naar een zekere Amerikaanse hamburgerketen om hun vrolijke kinderpakketten (inclusief Mario Kart-speeltje) te promoten. Zoals je ziet begint Luigi nu ook al een beetje een bolle kop te krijgen.





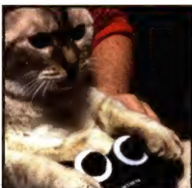
"Sommige mensen hebben een zeer strakke financiële planning. Dat is hun eigen keuze."



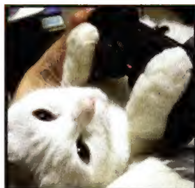
Cevat Yerli, de CEO van CryTek, heeft zijn medewerkers al een tijd niet betaald.

Gamende poezen

Liever Dark Souls dan een bolletje wol







Om de redactie zijn we allemaal fan van poe... eeh, katten. Je weet wel die gezellige, harige wezens. Leuk om mee te spelen, te aaien of gewoon om naar te kijken. En nu schijnen ze dus ook nog te kunnen gamen.

door: **JJ** twitter.com/GKJJ

We loven bij deze een beloning uit voor diegene wiens kat Dark Souls 2 het eerst op New Game Plus heeft uitgespeeld.

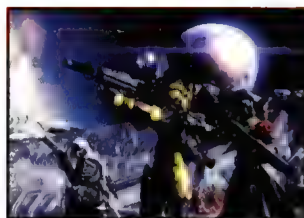
twitter.com/janmeijroos

Destiny & de lessen van WoW

Zoals je op de cover al hebt kunnen zien, is Destiny een spel waar behoorlijk wat om te doen is. Activision zet torenhoog in op het nieuwe Bungie-project dat gebombardeerd is als een 'shared-world shooter'. Dat is een fancy manier om te zeggen dat Bungie duidelijk leentjebuur speelt bij het MMO-genre, maar het geen MMO-achtige game wil noemen omdat dat niet hip genoeg klinkt.

Desalniettemin denk ik dat Bungie de hype waar gaat maken. Met het talent en het zelfvertrouwen van de studio zit het wel goed. Bovendien heeft men een uitgever achter het project staan die behoorlijk kapitaalkrachtig is. Daarnaast wordt de sciencefiction setting breed gedragen door mensen die niet per se iets met MMO's hebben.

Bij ons op de redactie hebben naast usual suspects Wouter (zelfverklaard Bungie-fanboy) en ondergetekende, ook Tjeerd en Graddus bovengemiddelde interesse in de game. Tjeerd



was zelfs de eerste die de game gepre-orderd heeft.

Activision zou bovendien wel gek zijn als men niet van Blizzard en diens World of Warcraft de nodige lessen heeft overgenomen. Activision en Blizzard zijn niet voor niets gefuseerd in 2008. Sterker, ik denk dat er meerdere geheime vergaderingen op toplevel zijn geweest tussen Blizzard en Bungie, want ook Destiny moet minstens een tien jaar durend project worden.

Dat betekent dat de game die op 9/9/2014 lanceert slechts het begin is van een lange reis geplaveid met scifi-actie, avontuur, RPG en spanning enerzijds, en add-ons anderzijds. Ik ben er klaar voor.

JJ verwacht nóg een laatste van ons

Komt er een Last of Us 2?

The Last of Us is zo'n zeldzame game die álle PU-redacteuren ijzersterk vinden. Zelfs eeuwige brompot JJ, die ook nog eens zeker weet dat er een vervolg zit aan te komen.

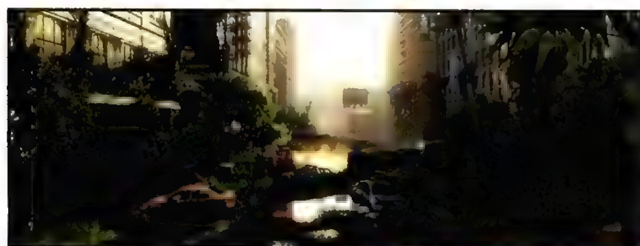
door: JJ
twitter.com/GKJJ

Alles wat PlayStation-exclusieve developer Naughty Dog momenteel aanraakt, verandert in goud. Of het nu Uncharted is of The Last of Us, de jubelende kritieken worden steevast gevolgd door hoge verkoopcijfers. Ik durf zelfs te stellen dat wat Gran Turismo vroeger was voor de PlayStation en PlayStation 2, de games van ND nu zijn voor de PlayStation 3 en PlayStation 4.

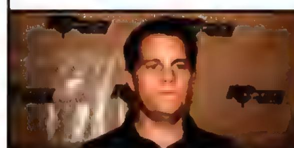
Nu de HD-remake van The Last of Us klaar is, komt de vraag op of er een vervolg in de pijplijn zit. Naughty Dog wil momenteel niets beloven, maar is naar eigen zeggen wel begonnen met een aantal vergaderingen om te bepalen of die mogelijkheden er zijn. En rek is in dit geval een goed verhaal. Want games van ND draaien om het verhaal.

ND is vrij uitgesproken in hun mening dat ze geen vervolg willen maken puur om het maken van een vervolg. En dat vind ik te waarderen, want uitmelken zal de naam van ND weinig goed doen. Maar TLoU was een enorme hit, groter zelfs dan Uncharted, en dus zal de druk vanuit Sony giga zijn om met een vervolg te komen.

Daarom verwacht ik dat ND een nieuw verhaal creëert met nieuwe helden in het TLoU-universum. Immers, ze hebben al aangegeven dat, anders dan de Uncharted-reeks, dit universum niet zo zeer is opgehangen aan heldin Ellie, maar meer aan de apocalyptische wereld. En binnen die wereld kun je meer dan genoeg alternatieve verhalen verzinnen. Reken er dus maar op dat je op de E3 van 2015 de eerste beelden ziet van The Last of Us 2, dat begin 2016 uitkomt. Ik zweer het op de glazen bol van Jan!



"Doom wordt snel, hectisch en krijgt GEEN regenerating health!"



Executive Producer Marty Stratton van Doom maakt fans blij.

"Het gaat redelijk maar het kan zeker beter."



Sony Computer Entertainment baas Andrew House over de moeizame verkoop van de PS4 in Japan.

Welke MMO's verdienen het meest?

MMO's leveren nog steeds veel op

We zijn gek op lijstjes bij de PU, vooral als daar geldbedragen in voorkomen. En dus delen we met jullie graag het lijstje meest waardevolle MMO's van 2013.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Wie op nummer 1 staat, kan iedere gamer wel bedenken, inderdaad World of Warcraft. Blizzards MMO is vele jaren na haar launch nog steeds goed voor bijna 1 miljard aan inkomsten. Bizar! De nummer 2 is Lineage 1 (253 miljoen, Lineage 2 is goed voor nog eens 45 miljoen), gevolgd door TERA: Online met 236 miljoen, Star Wars The Old Republic met 165 miljoen en Lord of the Rings Online met 104 miljoen. EA heeft het productiegeld van SWTOR nog niet terugverdiend, maar zo heel erg slecht doet die MMO het dus ook weer niet.



Power Spy

- In de VS werd onlangs een man veroordeeld die zijn kind had vermoord omdat hij liep te jengelen tijdens het spelen van Assassin's Creed.
- Dit voorval is zo ziek dat de Powerspy er niks extra's bij hoeft te verzinnen.
- De E3 heeft er voor gezorgd dat de verkoop van de Wii U eindelijk aangetrokken is. Er werden in een paar maanden tijd dubbel zo veel consoles verkocht als het hele jaar daarvoor.
- Kun je zien wat het doet als je een begrijpelijke persconferentie houdt.
- Nog steeds geen teken van leven van een nieuwe Formule 1-game van Codemasters.
- Terwijl het dit jaar zo makkelijk is om er een te maken. Je hoeft er maar twee auto's in te stoppen: de Mercedes van Hamilton en de Mercedes van Rosberg.
- Ophef over de DLC van GRiD 2 die de koper een shitload aan XP gaf om sneller door de game te komen en de wagens zonder moeite beter te maken. Racefans vonden dit nep.
- De Powerspy heeft de kleine lettertjes van de DLC nog eens goed bekeken, maar nergens staat dat je de DLC móet kopen...
- Guerrilla bracht onlangs het Fart-pack uit als DLC voor de nieuwe Killzone. Vrij snel kwamen er klachten dat de DLC niet tot het beste werk van de Amsterdamse developer behoorde.
- Een natte Fart dus.
- Een speedrunner heeft een nieuw record gezet in Zelda Ocarina of Time. Hij speelde de game in iets meer dan achttien minuten uit.
- Zou ie daarna geklaagd hebben dat de game te kort was.
- JJ is meteen begonnen met speedrun-training. Hij is niet zo van de Nintendo-stijl, maar wil Zelda zeker een keer uitproberen.
- En achttien minuten houdt hij die felle kleurtjes en die mannetjes in maillot wel uit.

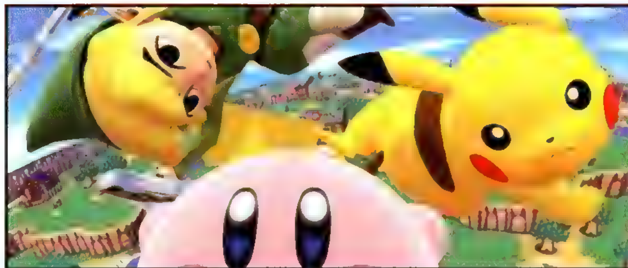


COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/JurjenT

Nintendo komt terug

Ja, je leest het goed, Nintendo komt terug. Aanvankelijk wilde ik dit stukje 'Nintendo is terug' noemen, maar daarmee zou ik te veel op de zaak vooruitlopen. Want ook al begint de verkoop van de Wii U aardig aan te trekken, los van Mario Kart 8 heeft Nintendo in 2014 natuurlijk nog weinig bijzonders voor dat apparaat geleverd. En ook voor Nintendo 3DS-bezitters bestond de afgelopen zomer (toch hét handheldseizoen) uit wachten op nieuwe toppers die niet kwamen, of het inhalen van de gemiste games uit 2013, toen er elke maand wel iets van het kaliber Luigi's Mansion 2 of Fire Emblem Awakening leek te verschijnen.



Maar laten we de blik eens vooruit werpen. Naar oktober. Het is de 3DS-versie van Super Smash Bros. waarmee Nintendo naar mijn idee het startschot gaat geven voor een nieuwe stroom van onweerstaanbaar, hoogkwalitatief Nintendo-vermaak. Al snel volgen Amiibo-poppetjes. Dan komt de Wii U-versie van Smash Bros. om dat apparaat een nieuwe verkoopstoot te geven. Captain Toad: Treasure Trackers is een nieuwe franchise die dit najaar hoogstwaarschijnlijk hoge scores gaat binnenhalen. Net als de nieuwe franchise Splatoon die kort na de jaarwisseling verschijnt. Ook in de planning voor begin 2015: de heerlijk zoete platformers van Yoshi en Kirby. Zelfs mensen die niks met die zoetigheid hebben, krijgen het moeilijk als ze met lede ogen moeten toezien hoe Bayonetta 2, Devil's Third, Xenoblade Chronicles en Fatal Frame V exclusief voor Wii U verschijnen. En welke avonturier kan na de geweldige eerste beelden van de nieuwe Zelda nog leven zonder Wii U?

Natuurlijk blijft het gebrek aan third party-ondersteuning een gemis, vertoont de 3DS line-up te veel gaten, en hadden die games en Amiibo's er al veel eerder moeten zijn. Maar wanneer de oude regel 'een console koop je voor de games die je wil spelen' nog steeds geldt, zal Nintendo het komende jaar heel wat consoles verkopen. En games. En poppetjes. En dan zal ik midden 2015 niet de enige zijn die schrijft: 'Nintendo is terug'.

Beroemde/beruchte mensen willen geld zien

Celebs klagen (aan)

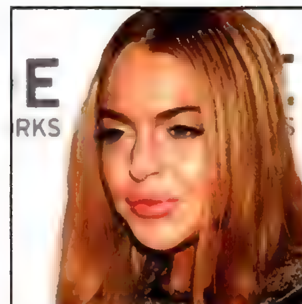
Vrij hilarisch: de 80 jarige Manuel Noriega die Activision aanklaagt vanuit zijn cel. Toch staat de actie van de voormalige dictator van Panama niet op zichzelf.

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Noriega vind het maar niks dat zijn beeltenis in Call of Duty: Black Ops II te zien is. Een game waarin hij, naar eigen zeggen, wordt neergezet als kidnapper, moordenaar en vijand van de staat. Vreemd, want de man was tijdens zijn machtsperiode een vriendelijke, zachtaardige weldoener. Kuch. Noriega stelt dat hij nooit gevraagd is om zijn beeltenis af te staan voor de game (no shit, Sherlock) en eist financiële compensatie.

Activision is wel vaker de sjaak in dergelijke situaties. Zo was Axl – speenvarken – Rose boos op de uitgever om een bepaald Guns 'N Roses nummer dat in Guitar Hero opdook. Activision had dit netjes met de platenmaatschappij afgetikt maar Axl wist volgens eigen lezing van niks.

Eerder dit jaar tapte Lindsay Lohan uit een soortgelijk vaatje door Rockstar ervan te beschuldigen haar te dissen in GTA V. Lohan wordt niet met naam en toenaam genoemd maar een bepaald personage uit Grand Theft Auto V verwijst overduidelijk naar de gulzig van alcohol en geestverruimende middelen snoepende celebrity.


Lindsay Lohan vindt alles goed, zolang ze maar niet wordt gedist

Het kan natuurlijk ook andersom. Zo klaagde ontwikkelaar Gate Five (wie?) zangeres Beyoncé aan omdat ze drie dagen voor het tekenen van een 20 miljoen dollar-deal uiteindelijk van het project afzag. De muziekgame Starpower: Beyoncé zag nooit het licht, met alle gevolgen van dien voor Gate Five.

"Er moeten nog pagina's voor deze PU vanaf Gamescom gemaakt worden? Welke dwaas heeft dat verzonnen?"

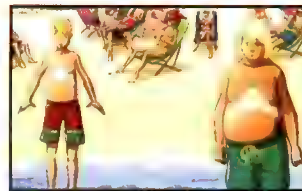

Ed Wiggemans keert lichtelijk geïrriteerd terug van vakantie.

Gamers op het strand

Pas op als je gaat zonnen

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Gamers en zonnen, dat is niet de ideale combinatie. En niet alleen omdat gamers natuurlijk de hele herfst, winter en lente binnen zitten en dus bij de eerste de beste zonnestraal gruwelijk verbranden. Er is nog een reden. En die laat deze geinige cartoon die op internet verscheen goed zien...



OPNIEUWS

● De Powerspy ziet bij het neertikken van voorgaande regels al het rood aangelopen hoofd van Jurjen voor zich die deze maand, als invaller voor Ed, de eindredactie doet. Voor hem is dit pure godslastering.

● En oneerlijk ook. Want hoe snel je ook speedrunt in de Powerspy's favoriete game en het door Jurjen niet echt gepruimde FIFA, je houdt er enkel een lamme duim aan over en de wedstrijd duurt elke keer even lang.

● Veel slecht nieuws rond developer Crytek. Het gaat financieel beroerd met het Duitse bedrijf en enkele belangrijke teamleden zijn opgestapt.

● Crytek inderdaad, de makers van Crysis.

● De nieuwe baas van From Software, Miyazaki, en tevens creator van de Dark Souls-serie, wil nu hij een grote publisher leidt, ook wel eens een iets minder donkere titel maken.

● Miyazaki denkt daarbij, en de Powerspy citeert, aan een 'warm' spel.

● Alsof de adapters van onze consoles al niet genoeg hitte afgeven.

● Ubisoft wordt tot op de dag van vandaag nog steeds achtervolgd door hun nogal lompe weigering om een speelbare 'Assassin Griet' in Assassin's Creed Unity te stoppen. Want vrouwen waren ingewikkelde wezens... om te maken.

● De Powerspy weet daarom zeker dat de volgende Assassin's Creed zal draaien om de Amazones en vol zit met lesbische seksscènes of dat Ubisoft de game-versie van Fifty Shades of Grey maakt.

● Sam heeft zich al gemeld om die game te reviewen.

● Wetenschappers zijn er in geslaagd een computerprogramma te maken dat zelf teksten kan schrijven. Meerdere kranten in de VS gebruiken het programma al om vooral korte teksten voor ze te maken.



twitter.com/GKJJ

Draag je verlies als een man/vrouw

Begrijp me niet verkeerd, ook ik draag wat fanboyisme in me. Ja, ook al ben ik 'journalist'. Ik heb toch ook een privé-leven waarin ik mijn voorkeuren heb. En omdat we in de PU anders dan anderen zijn, laten we die voorkeuren af en toe ook blijken.



Jan is gek op Thief, Graddus heeft nog steeds een zwak voor PES, Wouter kan moeilijk boos worden op Comic-based games en ik heb FIFA als mijn favoriete game. En wat consoles betreft, ook daar hebben we echt allemaal een voorkeur. Vanwege de games, de controller of wie weet de online-ondersteuning. En met die voorkeuren slaan we elkaar af en toe hard om de oren. Niks leuker dan een goede dis als er iets mis gaat met andermans console. Maar er is een grens. En die ligt bij elkaar iets misgunnen.

Tuurlijk baal ik als game X niet naar mijn favoriete platform komt, maar de game vervolgens boycotten en de desbetreffende publisher en developer openlijk besmeuren... Dat is iets wat ons vreemd is.

Helaas gebeurt het volop. PlayStation-fans die Call of Duty boycotten omdat de DLC later op hun platform uitkomt, PC-fans die Rockstar haten omdat GTA V niet gelijk met de consoles uitkomt en recentelijk Xbox One-bezitters die Destiny links laten liggen omdat de bèta eerst op de PlayStation 4 te spelen was en pas na een week op hun console.

Ik kan maar één kwalificatie voor dit gedrag bedenken en dat is 'zielig'. Het tekent het steeds groter wordende egoïsme in deze wereld. Heb ik het niet, mag hij/zij het ook niet... Dergelijk types mogen van mij blij zijn dat ze überhaupt een console in huis hebben staan.

Druk, druk, druk

Jurjen stelt z'n game uit

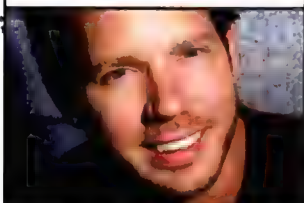
Vorige maand kon je lezen hoe ik een beginnetje maakte met het maken van mijn eigen game. Deze maand had ik je graag verteld over wat die game uiteindelijk is geworden, alleen heb ik nog niet de tijd gevonden om veel verder dan het beginnetje te komen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Ter verdediging: ik ben twee weken op vakantie geweest, heb de eindredactie van Ed overgenomen, ging daarna naar GDC Europe en Gamescom, en wilde tussendoor ook nog wel wat games spélen. Bovendien voelt het wel cool, een game uitstellen. Wellicht dat je volgende maand wat over het vervolg van mijn project kunt lezen, maar ik durf niets meer te beloven – anders word ik straks om de verkeerde redenen met Peter Molyneux vergeleken.



"Trade shows zoals de E3 en Gamescom gaan verdwijnen. Ik vind het vooral een enorme verspilling van geld."



Egocentrische Cliffy B. misgunt ons de aanblik van boothbabes

Meester Meijrosius — Glazen bol

GTA V next-gen komt pas laat in de herfst

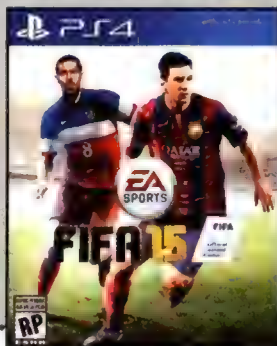
Ondanks dat we de game allemaal al uitgespeeld hebben en wisten dat ie vroeg of laat op PC zou komen, waren we afgelopen E3 toch aangenaam verrast toen GTA V opdook. En ja, we gaan hem gewoon nog een keer spelen, met opgeschroefde graphics, betere online-functionaliteiten en andere kleine en grotere aanpassingen. 'Fall' staat nu als releasedatum maar mijn Glazen Bol vermoedt dat het eerder tegen de winter zal worden, dan wanneer de eerste blaadjes van de bomen vallen. Anders gezegd, eerder november dan september. Ach, die paar maandjes kunnen er ook nog wel bij.

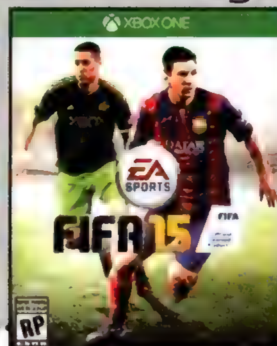
Clint Dempsey op Amerikaanse cover FIFA 15

Maar Sony wil wel ander shirtje

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

EA heeft de gewoonte om lokale spelers op de cover te zetten van elke nieuwe FIFA-game. In de VS kreeg USA-spits Clint Dempsey daarom de eer om naast Messi te mogen staan. Alleen moest Dempsey van Sony dan wel effe een ander shirtje aan...





Power Spy

● Ed heeft de bazen van de uitgever van de PU inmiddels vriendelijk verzocht het programma voor hem aan te schaffen. Computers maken immers geen taalfouten en leveren nooit te laat in.

● En ga nu niet roepen dat computers geen originele gedachten kunnen ontwikkelen. Worden er immers nog originele games gemaakt? Nou dan...

● Tegenvaller van de maand was het uitstel van Battlefield Hardline naar begin 2015.

● De Powerspy kan daar maar één ding op zeggen: 'hadden ze dat maar gedaan met Battlefield 4.'

● Bethesda heeft aangegeven dat Doom de redding van het geschonden imago van id Software moet worden.

● Mislukt de game, dan is id inderdaad, eeeh, Doomed.

● Nintendo kondigde in juli een kleine update aan voor de 3DS.

● Logisch, het is een handheld.

● Graddus meldde in de vorige editie van de PU dat hij denkt dat de nieuwe PES eindelijk weer voor concurrentie voor FIFA kan gaan zorgen.

● Volgens JJ gelooft Graddus ook in Sinterklaas.

● PU heeft dus een nieuwe redacteur die Nino heet.

● Heeft die gast soms zelf al z'n bijnaam verzonnen?

● Ed z'n zoon Koen maakt al net zulke flauwe woordgrapjes als z'n vader.

● Tijdens hun vakantie beklom hij met z'n pa een stukje van de Siciliaanse vulkaan de Etna.

● Plots ging ie lopen als een ouwe kerel, waarop onze eindbaas vroeg wat ie aan het doen was.

● Koen antwoordde: 'ik doe Ed na.'

● Dus als we nog eens bijschriften nodig hebben in de PU...

DESTI

COVERVIEW

XBOX 360 | XBOX ONE | PS3 | PS4

Wouter keek glazig en een beetje verward uit z'n ogen. Alsof hij een weekend in een hemelse harem had gespendeerd, om 's maandags weer teruggeflikkerd te worden in de harde realiteit. 'Destiny', prevelde hij, en wees gelukzalig kwijlend naar iets in de lucht. Iets wat alleen hij kon zien...

NY

'Historically, the best perfumes in the world - they're all laced with something nasty and foul,' zegt Rosalyn, het door Jennifer Lawrence gespeelde personage in de film American Hustle. Oftewel: 'Geschiedkundig gezien hebben de beste parfums ter wereld allemaal iets smerigs en goors in zich.'
Hoewel je niet zou verwachten dat een half-gestoorde doos van een huisvrouw - want dat is Rosalyn - tussen neus en lippen door een analogie geeft die opgaat voor alle vormen van kunst, hell, voor het hele leven, is deze parfum-uitspraak dat toch echt. Mensen voelen zich bewust of onbewust aangetrokken tot nasty dingen, willen geen perfectie maar onvolkomenheid. Als je iets tot een universeel succes wil maken, dan zorg je ervoor dat, hoe prachtig je product ook is, er onder de oppervlakte een klein laagje verrotting of ranzigheid zit. Des te meer mensen je wil aantrekken, des te subtieler moet dat onderlaagje van viezigheid zijn, des te meer moet het verhuld worden door pracht en praal en everything that's nice.
Kijk maar hoe Destiny het doet...

Wouter RUIKT VAN ALLES

De geur van herfst

Old Russia, het eerste gedeelte op aarde waar je als pas ontwaakte Guardian belandt, heeft de geur van roest en herfst. Het bruine, niet onaangename aroma van vers gevallen bladeren op gescheurd asfalt.
In eerste instantie hebben dat verval, die corrosie op de auto's en de uit verweerde platen bestaande gebouwen, een aangenaam effect; wat een sfeer, wat een stijl heeft deze game!
Maar als je dieper Old Russia binnengaat, als je het oppervlakte verlaat en de gebouwen binnentrekt, dan is het eerder de geur van rotte bladeren en de scherpe geur van vergaan metaal. In de gebouwen is het donker, bedompt en beklemmend, met glinsterende ogen die je vanuit de duisternis aanstaren en onaardse kreten die echoën door lange gangen. Een soort pulserend, uitheems mos dat zwarte dampen uitstoot groeit aan de muren en maakt een vochtig soppend, misselijkmakend geluid. Her en der liggen de botten van overleden Guardians. Bruin is overgegaan in het zwarte van rot...

Het ruikt naar steenmos

Op de maan zien we het sterke contrast tussen diepe schaduwen en grijze rotsen, badend in het licht van de aarde. Die blauwgrijze bol schittert op de achtergrond, lensflarend en wel, zo indrukwekkend dat je je bijna nietig voelt.



Ook in de wereld van Destiny wordt er niet altijd even begripvol gereageerd als iemand uit de kast komt.

Op de oppervlakte van deze dode planetoïde staat een oude basis, met koepels die zijn opgebouwd uit gouden, reflecterende panelen, zoals je verwacht van een moonbase. Maar ook dit gebouw is verre van gloednieuw en intact.
Sommige van de overkappingen zijn gebarsten, er zitten brandplekken op de muren en overal liggen onderdelen van maanlanders en raketten.
Op Venus bevinden zich tempelachtige ruïnes tussen rotsen, bomen die rechtstreeks vanuit de Afrikaanse savannes lijken getransporteerd en velden van rode bloemen. Maar zoals het woord 'ruïnes' al doet vermoeden, is ook op deze planeet de vergankelijkheid bijna tastbaar.

"Nog nooit hebben de mogelijkheden van één titel me zo geïmponeerd."

Alles wat met buitenaardse hand lijkt te zijn gebouwd is overwoekerd, verweerd en beschadigd. Je krijgt de indruk dat je je door eeuwenoude constructies verplaatst. De geur van bloemen overheerst niet, het is de muffe lucht van steenmos die alles overstemt.

Een snuifje verse comics

De vervallenheid in Destiny is niet alleen een stijlkeuze, het zit diep in de thematiek van de game geworteld. Destiny gaat namelijk over de ondergang van de mensheid.
Jason Sussman, senior environment artist voor Destiny: "Jij, als Guardian, probeert erachter te komen wat er met de mensheid gebeurd is. Daarnaast wil je weten wat de Traveler precies is, want die heeft ons geholpen, maar blijft nog steeds een beetje mysterieus."
De Traveler is een grote bol die boven het oppervlakte van de aarde zweeft en ook deze is niet bepaald nieuw en fris. De bol begint al behoorlijk af te takelen, ziet eruit als een lang geleden gestorven Death Star.
Onder de schaduw van dit enorme gevaarte ligt de enige stad van de mensheid, simpelweg The City genaamd. De sociale hub van Destiny, de Tower, biedt een prachtig uitzicht over deze immense, hyperfuturistische stad (denk aan het Vektan-gedeelte van Vektan City in Killzone: Shadow Fall), die symbool staat voor de wederopbouw van de mensheid.
Dit is de plaats waar alles weer opnieuw begint, het glanzende middelpunt van je avontuur. Het ruikt er naar nieuwe Apple-producten en comic-winkels.



Deej, de community manager van Destiny, noemt de vorige generatie consoles 'legacy gen', wat zeker een stuk fancier klinkt dan 'last-gen'!

Dezelfde Deej zegt overigens dat je van PS3/360 naar PS4/XOne kunt migreren met je Destiny character, wat de overstap naar een nieuwe console natuurlijk een stuk makkelijker maakt.

Hoewel Destiny op nummer 3 staat van onze 'Open Wereld Top 15' in de vorige PU, zijn de gebieden in deze game wel gekaderd met vrij natuurlijke grenzen. Dit gaat overigens niets af doen aan de grootte van de uiteindelijke game! Hopen we...

Een vleugje parfum

De mensheid is verslagen door de duisternis. Letterlijk, want volgens de Grimoire van Destiny is 'Darkness' de grote antagonist in de game. Dat klinkt misschien zo klassiek dat het saai is, maar gelukkig zijn je fysieke vijanden geen donkere wolkjes of oogjes in zwarte capes.
Nee, je komt tegenover een keur aan grote en kleine aliens te staan, vergelijkbaar met The Covenant uit Halo, hoewel geen van de aliens in Destiny als een Grunt 'WE'RE ALL GONNA DIE' schreeuwt. In plaats daarvan komen er bizarre klanken uit deze 'Wizards from the Moon', 'Undead Royalty' en 'Time-travelling Robots', net zo bizar en onverwacht als de tactieken en wapens die ze gebruiken om de Guardians naar het leven te staan.
Sure, in Halo heb je wel eens een zo goed als onzichtbare Stealth Sangheili op je dak gehad, die een soortgelijke tac-

WAAROM DRAAG JE EIGENLIJK EEN CAPE? DENK JE DAT JE ZORRO BENT OF ZO?
EEN CAPE? IK DRAAG GEEN.. O FUCK, DA'S MIJN HANDDOEK
HET MOEST VANOCHTEND ALLEMAAL WEER SNEL-SNEL ZEKER?

BORDERLANDS AIN'T GOT NOTHING ON DESTINY!



Vaak wordt een vergelijking gemaakt tussen Borderlands en Destiny, zelfs door mijn zeer geëerde collega's (die ik op dergelijke momenten een stuk minder eer...), in een wanhopige poging Bungie's game in een hokje te kunnen douwen. Natuurlijk snap ik de overeenkomsten wel, maar ik vind het tegelijkertijd een vergelijking die Destiny te weinig eer aan doet. De grote verschillen zijn namelijk dat Borderlands een (co-op) shooter is die voélt als een MMO, maar nauwelijks werkende MMO-elementen heeft, terwijl je in Destiny daadwerkelijk andere spelers kunt tegenkomen. Maar het grootste verschil zit hem, vind ik, in de stijl en tone of voice. Destiny neemt zichzelf serieus, schept een magische scifi wereld die, ondanks haar high fantasy-elementen, toch geloofwaardig overkomt, dankzij een combinatie van uiterst realistische graphics en een sterke, subtiele vorm van verhaalvertelling. Zet dit tegenover de cel shaded, humoristische en vluchtige stijl van Borderlands, en je zult evenveel overeenkomsten zien als tussen Galaxy Quest en Avatar.
Maar goed, als je Destiny zou willen omschrijven als 'Halo meets Borderlands', dan zit je ook wat mij betreft niet heel ver van de waarheid.



De al bevestigde locaties/planeten van Destiny zijn: de aarde, de maan, Venus, Mars en de Tower. Dat wil overigens niet zeggen dat het bij de launch op 9 september daar bij blijft, want ik verwacht dat Bungie nog wel een paar verrassingen in z'n mouw heeft zitten!

tiek hebben als de Stealth Vandals in Destiny. Maar een groep Thralls die zich op je stort als een legertje kamikazepiloten, terwijl een bepantserde Knight z'n enorme zwaard naar je hoofd zwaait? Dat is nieuw. Gelukkig speelt Destiny even intuïtief en soepel als Halo, waardoor kenners van deze klassieke scifi-serie het gevoel zullen hebben in een voorgevormde schoen te glijden, terwijl nieuwe spelers de handigheid snel genoeg in de vingers krijgen. Gegarandeerd. De gameplay van Destiny is als een vleugje parfum van het merk dat je eerste vriend(innet)je droeg...

De komst van de zomer

In principe is Destiny geen open wereld game (check de weetje-weetjes), maar dat wil niet zeggen dat je beperkt bent in je vrijheid. Sterker, nog nooit hebben de mogelijkheden van één titel me zo geïmponeerd. Want niet alleen kan je met je eigen, customizable ruimteschipje van planeet naar planeet reizen wanneer je wil, ook de keuze tussen wat je precies op deze planeten gaat doen is niet gering.
Het verschil tussen een potje Crucible (de PVP/MP modus van Destiny), een Strike-missie (in feite de Destiny-versie van een dungeon) of een sessie Exploration (doe kleine missies in een bepaald gebied, eigenlijk een manier om te grinden zonder dat het zo voelt), of deelname aan een Public Event (een soort fire fight met golven vijanden die overal, spontaan kan plaatsvinden) is namelijk aanzienlijk, hoewel de basic gameplay natuurlijk grotendeels hetzelfde blijft.
Al deze verschillende modes en speelstijlen, verspreid over een nog nader





Je kunt nu dus ook de kleur van je lippen veranderen. Het zal niet lang meer duren voordat de eerste game verschijnt die je je anus laat bleken.

door Bungie aan te geven hoeveelheid planeten, die tot in de eeuwigheid uitgebreid kunnen worden met nieuwe ruimtelichamen en zelfs nieuwe zonnestelsels (want: waarom niet?); deze game is in potentie eindeloos! Al deze potentiële vrijheid: als de eerste keer dat je de zomer ruikt, vlak voordat de laatste weken van je schooljaar ingaan.

En het geurloze

Als je zo naar deze verschillende mogelijkheden van Destiny kijkt, dan is de vergelijking met een MMO onontkoombaar, en zal je al gauw denken aan de nadelen die dit genre met zich meebrengt.
Want als je, net zoals in een Elder Scrolls Online, met tien andere players in een rijtje door Old Russia polonaiset, dan is dat hele gevoel van vervallenheid, dat direct in verband staat met eenzaamheid, natuurlijk onmiddellijk verdwenen.



Bungie heeft iemand aangenomen die bij Pixar gewerkt heeft: Tom Sanocki was ooit character lead bij het grote animatiebedrijf, en werkt nu aan de characters en cinematics van Destiny.

Bungie kent zo'n 550 werknemers. En ja, die werken allemaal aan Destiny. Klap maar open dat smoeltje!

APPTASTISCH! (SORRY)



Ik heb eigenlijk nog nooit een app die bij een game hoort gebruikt. Die van Destiny daarentegen heb ik flink onder den vinger genomen. Je kunt daarin niet alleen de Grimoires (stukjes achtergrondinfo en lore) bekijken die je in de game unlockt, maar ook een 3D-model van je Guardian aanschouwen, je stats onder de loep nemen en raids plannen met je vrienden. Een prima manier om nog zwaarder hooked te worden aan een titel die waarschijnlijk enorme happen uit je leven gaat nemen... mocht het uiteindelijk echt zo'n belachelijk grote game worden als we hopen (en tegelijkertijd bang voor zijn... toch?).

Twintig mensen die in hetzelfde gebied achter Peter Dinklage aanhobbelen, dezelfde wrakken scannen en tegelijkertijd over het halfvergane Cosmodrome paraderen, dat doet enorme afbreuk aan de sfeer die deze game wil neerzetten en aan de immersie die het wil bewerkstelligen.
Gelukkig weet Bungie dat, en zal je dus een beperkt aantal mensen tegenkomen op je avonturen.
The Tower is redelijk druk bevolkt met andere spelers, maar nooit vele tientallen, in binnenlocaties ben ik zelfs nog nooit anderen tegengekomen (tenzij het een Strike betrof natuurlijk) en de meeste lui zal je tegen het lijf lopen op de vlaktes waar Public Events kunnen plaatsvinden... want dat is logisch.
Maak je dus geen zorgen dat je een MMO-achtig gevoel zult krijgen tijdens het spelen van Destiny, want dat wordt op allerlei manieren voorkomen: niet alleen zijn de graphics zó overdonderend mooi dat je het nooit met dat genre zult vergelijken, ook de combat en het algehele gevoel van de game zijn onvergelijkbaar met een WoW of WildStar. Niet de odeur van zwetende, op elkaar geperste lichamen in de juli-trein naar Zandvoort, eerder hetgeen je ruikt – of niet ruikt - als je alleen, met een Cadillac Convertible, over de Route 50 in Nevada stuift.



Wat Jennifer zegt

Onder de pracht en praal van Destiny, onder de onwaarschijnlijk mooie muziek, de fantastische lichteffecten en de prachtige soundeffects, schuilt iets duisters, iets ranzigs. De geur van ontbinding, van verrotting, iets dat

MAAR GROOTMOEDER, WAT HEEFT U EEN GROTE ARM!

Het blijft een dom kind, die Roodkapje.

flink bedorven is. Maar dat is wat mensen willen, niet alleen in parfum, maar in ALLES. Zoals Rosalyn zegt in American Hustle: 'Sweet and sour. Rotten and delicious. Flowers, but with garbage.' 'Zoet en zuur. Verrot en heerlijk. Bloemen, maar met afval.' American Hustle was overigens een film waarover de verwachtingen hooggespannen waren dankzij de zeer getalenteerde regisseur, maar die uiteindelijk voor veel mensen tegenviel omdat ze een stoere gangsterflick verwachtten, en dat niet kregen.

"De vervallenheid is niet alleen een stijlkeuze, het zit diep in de thematiek van de game geworteld."

Hetzelfde kan gebeuren met Destiny: een ontwikkelaar met een fantastische CV maakt iets dat lastig te categoriseren is, waardoor men heel makkelijk een verkeerd verwachtingspatroon creëert.
Probeer daarom voor een keer niet zo'n typische hardcore gamer te zijn die het liefst totaal geen verrassingen wil voor z'n geld, en laat je straks gewoon meeslepen door Destiny. Die smerige onderlaag van ontbinding, daar merk je, als Bungie z'n werk goed gedaan heeft, toch helemaal niets van...



Aan de soundtrack van Destiny werkten diverse zeer getalenteerde componisten, waaronder niemand minder dan Paul McCartney. Ja, dat is inderdaad die ene van The Beatles.

De wereld van Destiny is zó vijandig, zelfs het beton is hier gewapend.







VERWACHTING ***WOUTER:***
Destiny wordt meer dan een MMO en veel meer dan een simpele shooter. Dit enorm ambitieuze project is lastig te omschrijven, lastig te bevatten en schept daarom misschien verkeerde verwachtingen. Probeer het daarom niet in een hokje te stoppen en geniet er straks gewoon van. Met volle, diepe teugen.

- Al het goede van Borderlands.
- Al het goede van Halo.
- Al het goede van MMO's.
- Niets van het slechte.
- Maar wordt het wel zo HUGE als we hopen?

MMO FPS
BUNGIE / ACTIVISION
9 SEPTEMBER 2014

OP = OP

PU STORE

WWW.PUSTORE.NL

DE POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA 2014 – 2015

MAKKELIJKER KUNNEN WE HET NIET MAKEN... WEL LEUKER!



Al sinds mensenheugenis doen we bij Power Unlimited verwoede pogingen dat saaie en helaas onvermijdelijke instituut genaamd school een stukje leuker voor jullie te maken. Onze belangrijkste tool in deze immer voortdurende strijd is... **DE PU-AGENDA**

En vraag niet hoe het kan, maar hij is dit jaar wéér mooier, leuker, voller, interessanter en meer PU dan ooit tevoren!

Geniet van maffe bijschriften, lekkere chicks, quizjes, gamegeschiedenis, harde info, weetjes, tips, tops, flops etc. etc.

Voor slechts € 9,95 (niet-abonnees betalen € 13,50) kun je tijdens de saaiste lesuren genieten van dit stralende baken van plezier, deze onuitputtelijke bron van gamekennis, lol en leuke plaatjes. En je kan er nog je shit mee plannen ook!

DE PU-AGENDA 2014 - 2015:
BETER DAN OOIT ÉN NOG NOOIT ZO SCHERP GEPRIJSD!

CHECK OOK DE REST VAN ONZE ONWEERSTAANBARE SHIT
WWW.PUSTORE.NL



KULUM

Nino de Vries

twitter.com/NinodeVries

Op reis naar:
Van hartje Amsterdam naar het PU HQ in Haarlem.



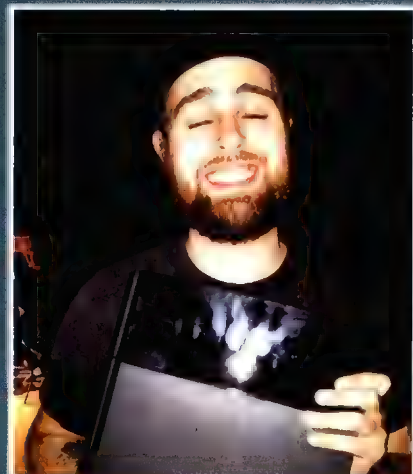
Speelt:
La-Mulana, Wolfenstein: The New Order, Dark Souls 2, Shovel Knight.



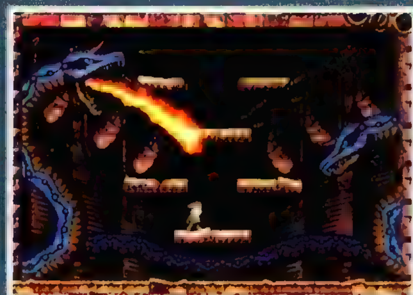
We hebben een nieuwe redacteur in onze gelederen! Nino de Vries zal zich in een sturende rol vooral gaan bezighouden met PU.nl en de community, maar eerst mag Nino hier even vertellen wat hem naast gamen nog méér bezighoudt. Wat niet echt veel blijkt te zijn...

PU

Als je dit blad in een teletijdmachine zou stoppen en naar de twaalfjarige mini-Nino zou versturen, zou hij helemaal gek worden. Op z'n twaalfde was hij al zeker drie jaar trouwe abonnee en wilde hij niets liever dan gamejournalist worden. In de veertien jaar daarna is er weinig veranderd - er zijn dan ook weinig dingen die me blijer maken dan het feit dat ik vanaf nu elke dag aan PU.nl mag werken. Ik hoop dat ik samen met mijn team van freelancers en stagiairs

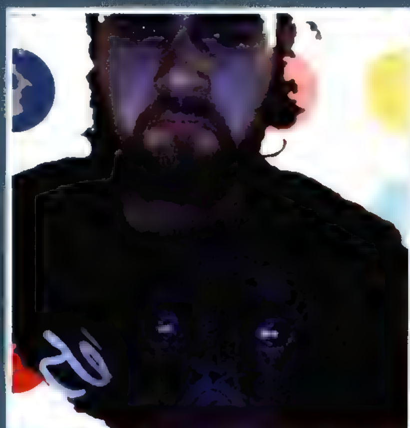


ervoor kan zorgen dat de vetste gamessite van Nederland nog vetter wordt. Het belangrijkste doel dat ik voor ogen heb, is om ervoor te zorgen dat de lezers nog meer uit deze prachtige hobby kunnen halen. Verwacht meer aandacht voor onderbelichte games, meer tips en truuks om het onderste uit je lievelingsgames te halen en uitgebreide tutorials over zaken als streaming, modding, hardware enzovoorts.



CROWD EN ALPHA FUNDING

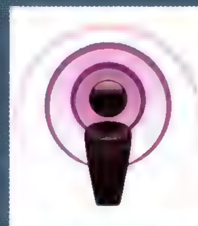
Waar grote uitgeverijen steeds minder risico's durven te nemen (en bijna alleen nog maar vervolgen in bestaande franchises uit willen geven) zorgen de mogelijkheden van crowd funding en alpha funding ervoor dat steeds meer ontwikkelaars de kans krijgen om hun wildste dromen uit te laten komen. Titels als Shovel Knight, FTL, Broken Age, Star Citizen en zelfs Minecraft hadden niet kunnen bestaan zonder deze alternatieve manieren van financiering. Toch baart vooral alpha funding me zorgen. Het aantal Day Z-clones stijgt met de dag en het gros bevat precies één uur aan interessante content. Laten we met z'n allen hopen dat dit kinderziektes zijn en dat er nog vele titels van het kaliber Divinity: Original Sin zullen volgen.



LA-MULANA

Mensen vragen me regelmatig of ik nog tips voor toffe games heb. Het is natuurlijk lastig om iets dat zo smaakgebonden is als een game aan te bevelen, maar één game die ik iedereen van harte aan kan raden is La-Mulana. Ik hoor nooit iemand over deze game praten en ik snap er geen zak van. La-Mulana is een prachtige 2D-platformer die de juiste aspecten van Metroid en Castlevania combineert met een gigantische open wereld vol puzzels. De oorspronkelijke versie uit 2005 is alleen uitgekomen in Japan maar de remake uit 2012 is wereldwijd verkrijgbaar op Steam en WiiWare en kost een scheet en drie knikkers. Ik kan me geen game herinneren waarvan ik de afgelopen tijd meer heb genoten en er is geen game waar ik meer naar uitkijk dan het vervolg, dat voor december 2015 op de planning staat.

LUISTERT MOMENTEEL



Waarom zou je films kijken, boeken lezen, korfballen of andere dingen doen als je ook kan gamen? Zonde van de kostbare tijd! Wel mag ik graag een podcast luisteren tijdens het gamen; favorieten zijn Tone Control, 99% Invisible, Radiolab en Stuff You Should Know.

INDIE

Als ik één reden moet noemen waarom ik op mijn zesentwintigste nog altijd mateloos gefascineerd ben door de game-industrie, is het de explosieve groei van indiegames. Een segment dat aan het begin van de vorige console-generatie nog in de kinderschoenen stond maar inmiddels is uitgegroeid tot een onuitputtelijke bron van verrassende topgames. Met titels als No Man's Sky (zie screen), Below, Axiom Verge en nog vele andere in het vooruitzicht kan ik me niet voorstellen dat ik games ooit nog zat word.



EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE



Nee, met BioShock heeft dit spel niks te maken. Wel was het een van de bijzonderste titels van de afgelopen E3, maar... is het überhaupt wel een game? Jan heeft 'm gespeeld, en denkt dat Everybody's Gone To The Rapture typisch een gevalletje is van 'Less is more'.

FIRST LOOK | PC | MAC



De titel mag dan al het nodige weggeven – de wereld is min of meer vergaan, althans, iedereen is verdwenen – maar het hoe en waarom is het grote mysterie van de game. Hebben aliens de complete mensheid ontvoerd? Is de bom gevallen? Maar als de bom is gevallen waarom wapperen de klaprozen en de korenvelden dan nog zo prachtig heen en weer in de wind? En waarom ademt de game zo'n vredige sfeer uit? En wat zijn die geheimzinnige flitsjes en elektrische trillinkjes in de lucht?
Aan jou, de speler, om helemaal alleen in een even desolate als fraaie wereld de puzzelstukjes in elkaar te passen.

Zoek het zelf maar uit

Wie de trackrecord van The Chinese Room kent, weet dat je het 'grote mysterie' van Everybody's Gone To The Rapture misschien wel nooit oplost. Daar gaat het niet per se om in de games van deze Engelse indie-ontwikkelaar. Het is veelal de reis zelf, de verhalen die de omgevingen vertellen en de interpretatie van de speler die voor een unieke ervaring moeten zorgen.
In cult-hit Dear Esther loop je feitelijk rond op een eiland terwijl je naar een vertelstem luistert. Dat Esther dood is, en het de stem van haar man is die je brieven voorleest, maakt de reis (een comateuze toestand van de hoofdrolspeelster, aldus de heersende opvatting) alleen maar intrigerender.

> "GEEN OORLOG, GEEN MUTANTEN, GEEN EXPLOSIES, GEEN WAPENS."

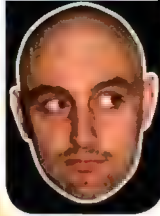
Sommige spelers vonden Dear Esther pretentieus en te experimenteel, andere waren vol lof over de manier waarop het verhaal in alles de hoofdrol had. Zo zullen over EGTTR (Everybody's Gone To The Rapture) uiteindelijk ook de meningen wel weer verdeeld zijn.
De game zet jou en de wereld, ook al is die erg stil, centraal. Geen oorlog, geen mutanten, geen explosies, geen wapens. De game kent geen inventory, geen health bar, geen HUD. Maar ook: geen oplichtende deurknoppen, geen landkaart met points of interest en al helemaal geen hintsysteem. Alsof de makers willen zeggen 'zoek het zelf maar uit'. En daar heb ik in dit geval helemaal geen problemen mee.



Open wereld

Het spel speelt zich af in 1984, hetgeen bijdraagt aan het desolate gevoel van de game. Mobieltjes en internet bestaan nog niet, informatie komt tot je via ouderwetse zaken als rondslingerende kranten, radio's, tv's en vaste telefoons.
Tijdens de wandeling in en rondom een boerderij, gaat ergens in de verte een telefoon. Niemand is er om op te nemen, alleen jij. Of je snel genoeg bent om de telefoon te vinden en op te pakken, ligt dan ook helemaal aan jezelf.
De game is, en dat is opvallend gezien de opzet en thematiek van het spel, 'open wereld'. Deze open wereld is niet heel groot, maar biedt wel de ruimte om te kiezen of je eerst het





woonhuis, de graanschuur, het tuinhuisje, de akkers of het bos in gaat.
Net zoals je bij Dear Esther naar eigen inzicht het eiland kon bewandelen, en daardoor bepaalde clues wel of niet kon vinden, geldt dat in EGTTR voor het landelijke gebied. Door op verschillende plekken in de spelwereld clues, hints en voorwerpen te vinden, alsook events te 'triggeren', vergaar je langzaam inzicht in wat er gebeurde in de dagen voordat het noodlot toesloeg.



Flarden informatie

Een van die events behelst het 'rangschikken' van bepaalde trillingen in de lucht, waarna geluidsgolven zich aan je openbaren. Dit klinkt vaag en dat is het ook, maar het is de enige manier om kennis te nemen van de personages die leefden in het gebied waar je ronddoolt. Via de trillingen vang je flarden van gesprekken op, en zie je af toe zelfs schimmen en contouren van personen die er een paar dagen geleden nog waren. Deze spannende events staan in schril contrast met de prachtige, gedetailleerde, zonovergoten wereld om je heen.
Zo laat de Chinese Room op vakkundige wijze zien dat je niet altijd donkere ruimtes, briesende monsters en rondspuitend bloed nodig hebt om een unheimisch gevoel in een game te bewerkstelligen.



(On)sympathiek

Door de 'open wereld'-structuur van de game en de verschillende events, leer je in willekeurige volgorde over de verdwenen personages en hun connecties met de omgeving. Als extra twist, krijg je de gesprekken, bekentenissen of acties in verschillende fases voorgeschoteld, afhankelijk van de plek waar je je op dat moment begeeft.
Een op het eerste gezicht ('gehoor') nors en onsympathiek figuur, kan zich ontpoppen tot een held die zichzelf opoffert. Terwijl een ogenschijnlijk aardige persoon uiteindelijk een naarling van jewelste kan blijken te zijn.
Andere zaken zijn redelijk eenduidig in hun betekenis. Je treft op je pad bijvoorbeeld een rolstoel, medicijnen, een omgevallen fiets en gepakte koffers. Het is duidelijk: de bewoners wilden hier weg, en snel ook.

Gameplay?

EGTTR kent geen verkeerde handelingen en 'afgaan' is ook geen optie. De enige manier om niet verder te komen in het spel, is te stoppen met spelen. Ik zou me niet kunnen voorstellen waarom je dat zou doen, maar tegelijkertijd snap ik heel goed dat een spel als dit veel te esoterisch is voor veel gamers.
Anders gezegd: EGTTR speel je niet voor de spelelementen. Maar kun je hetzelfde niet zeggen van Journey, een spel dat op handen gedragen werd? En ik durf te beweren dat EGTTR meer game is dan Journey was.
Het spel doet ergens denken aan (de begindagen) van Myst, alleen dan zonder die kijk-mij-eens-superlastige-puzzels-voor-je-voeten-werpen-gameplay. Interactief drama is een beetje een hoogdravende term, dus hou ik het maar bij de genreaanduiding 'adventure'. Een avontuur dat prikkelt, zorgt voor een verwonderd gevoel en bestaande conventies van wat een game hoort te zijn aangenaam oprekt. Alleen daarom al verdient The Chinese Room een pluim in de eigenwijze poeperd.



weetje • weetje

The Chinese Room heeft na Dear Esther nog een wat meer traditionele game gemaakt met de titel Amnesia: A Machine for Pigs. Deze vorig jaar verschenen survival-horror game had een bijzonder verontrustend achtergrondverhaal. Het was min of meer een vervolg op Amnesia: The Dark Descent (ontwikkeld door een andere studio) maar viel door het gebrek aan traditionele spelelementen bij veel gamers toch wat minder in de smaak. A Machine for Pigs moest het (opnieuw) vooral van de ijzingwekkende sfeer en het lugubere verhaal hebben. Ik vond dat al eng genoeg hoor, brrr.





SUPER SMASH BROS.



Begin juli waren we Samuel opeens kwijt. Vonden we hem een dag later onderkoeld terug in onze vriezer. De arme jongen wilde zich tot oktober invriezen; hij kon het wachten op de nieuwe Smash Bros. niet langer verdragen. Gelukkig ontvingen we kort daarop een uitnodiging van Nintendo...

Het was hartje juli, heerlijk weer, en toch moest ik er niet aan denken om die middag ook maar één seconde naar buiten te gaan. Ik mocht namelijk ein-de-lijk aan de slag met de allernieuwste versies van wellicht de leukste vechtgame-franchise in de geschiedenis van gaming: Super Smash Bros. Wie mij enigszins kent, weet dat zowel de 3DS- als Wii U-versie van 'Smash 4' mijn meest verlangde games zijn sinds... eh, Brawl?

Dus ja, ik gaf het zeldzaam zonnige weer de middelvinger en greep die middag een van de fijnste controllers ooit gemaakt goed beet. Want, o ja, had ik jullie dat al verteld? De Wii U-versie van Super Smash Bros. is gewoon speelbaar met, jawel, GameCube-controllers! Rond de release van de game zal Nintendo een speciale adapter uitbrengen waarmee je die heilige pads gewoon kunt aansluiten op je Wii U. Een move van het Japanse bedrijf waar ik altijd op had gehoopt, maar die ik nooit daadwerkelijk had verwacht. Kusje, Iwata, namens mij en de rest van de Smash community.

Hammer Time

Het goede nieuws: de vierde generatie Smash voelt goed en vertrouwd. Het 'slechte' nieuws (althans, voor de hardcore Melee community): het voelt vertrouwd à la Brawl. Wie had gehoopt op de snelheid en bewegingsopties van het diepere, snellere Melee, zal teleurgesteld zijn. Deze nieuwe Smash is in feite Brawl 2.0; het is 'slechts' een tikkeltje sneller, een stuk uitgebreider en behoorlijk wat gebalanceerder dan zijn voorganger. En weet je? Ik vind dat helemaal prima zo.







Ik wilde slechts twee dingen: géén willekeurig gestruikel meer en nóg beter gebalanceerde personages. En die twee gebeden zijn verhoord. Het boeit mij dus werkelijk geen reet dat de mogelijkheid om te 'wavedashen' (een speltechniek waarmee je in Melee zeer snel over het veld kon bewegen) ook in deze nieuwe Smash afwezig is, want de rest lijkt honderd procent te kloppen.

Zo was bijvoorbeeld Kirby in de afgelopen twee Smash-games zo goed als onbruikbaar. En nu? Nu is hij verbeterd tot het punt dat het weer leuk is om met hem te spelen. Zijn langzame hameraanval is nu een van zijn beste moves geworden, verdorie! Dát is balanceren. Dát is wat ik wilde.

Terror

Iedereen is verbeterd, trouwens. Zo is Bowser eindelijk de terror geworden die hij verdiende te zijn: zijn vlammenwerper heeft nu een bereik van heb ik jou daar en zijn neutrale smash-aanval (voorheen een langzame kopstoot met weinig bereik) is nu veranderd in een fucking dropkick die zijn hele gewicht naar voren smijt. Angstaanjagend.

"Kusje, Iwata, namens mij en de rest van de Smash community."

Link heeft nu een geweldige nieuwe renaanval waarbij hij een sprongetje naar voren maakt voordat hij met z'n zwaard zwaait, en dat is echt achterlijk handig.

En die nieuwe personages? Verslavend. Mega Man lijkt

3DS VERSUS WII U: FIGHT!

De echte Nintendo-fan haalt natuurlijk beide versies van deze vierde Smash, maar wat als je dit najaar slechts genoeg geld hebt voor eentje? Welke versie is dan de beste?

Ronde Eén: Personages

Als het je om de speelbare personages gaat, dan maakt het niet uit welke versie je kiest: ze bevatten allemaal precies dezelfde vechtersbazen.

Winnaar: gelijkspel

Ronde Twee: Besturing

Beide versies besturen fantastisch en precies zo intuïtief als verwacht. Maar goed, van de 3DS-versie kreeg ik na een tijdje toch wel een beetje kramp... en laten we niet vergeten dat de Wii U-versie zo'n honderd verschillende controller-opties ondersteunt - waaronder de almachtige Cube-controller!

Winnaar: Wii U

Ronde Drie: Singleplayer content

De Smash Bros.-reeks is er altijd een geweest die ook genoeg voor de eenzame speler te bieden had. Jammer genoeg is geestelijke vader Sakurai verrassend stil gebleven over de modi voor de enkele speler. De kans is groot dat de focus zelfs op de multiplayer is gelegd en dat we iets groots als The Subspace Emissary-modus uit Brawl niet meer zullen meemaken. Het enige wat we tot nu toe weten, is dat de 3DS-versie een exclusieve modus genaamd Smash Run heeft, waarin je vijf minuten lang power-ups moet verzamelen in een groot doolhof, alvorens je het tegen de computer opneemt in een arena. Hiermee is de 3DS-versie, tot nu toe, de versie die het meest gericht lijkt te zijn op de enkele speler.

Winnaar: 3DS

Ronde Vier: Arena's

Het succes van Smash zit 'm natuurlijk in de eclectische en nostalgische selectie speelbare personages, maar ook de levels waarin ze daadwerkelijk matten zijn belangrijk voor het memorabele plezier. De Wii U-versies zal voornamelijk levels bevatten uit invloedrijke console-games (zoals Punch-Out!!) terwijl de 3DS-versie zich juist focust op arena's die handheld-games vertegenwoordigen (zoals Nintendogs). Kwestie van smaak, dus.

Winnaar: gelijkspel

Ronde Vijf: Graphics

De 3DS-versie geeft de speler de optie om personages te omlijnen met dikke, zwarte, stripboekachtige strepen, wat gevechten duidelijker en visueel indrukwekkender kan maken. De Wii U-versie heeft dat niet, maar, laten we eerlijk wezen: die heeft dat ook niet nodig. De kleurrijke kakofonie van Nintendo-geweld wordt daarin immers vertoond in prachtig high definition.

Winnaar: Wii U



Ronde Zes: Flexibiliteit

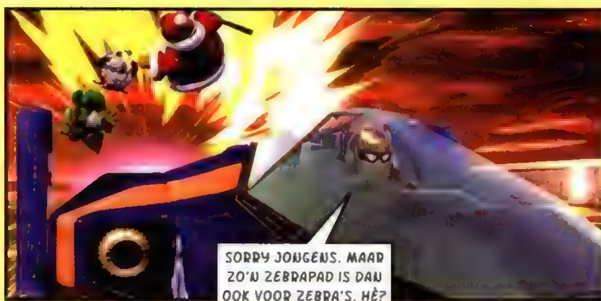
De Wii U-versie lijkt in veel opzichten superieur, maar één ding kan die game niet: meegenomen worden in je broekzak. De 3DS-versie kan dat wel, en dat terwijl het verder bijna alles bevat wat zijn grote broer ook heeft, zoals off- en online multiplayer en zelfs compatibiliteit met de Amiibo-poppetjes. HD-graphics zijn fijn, maar een plasma-tv neem je niet mee in de trein!

Winnaar: 3DS

Uiteindelijke winnaar: BEIDE VERSIES

Sorry, jongens: voor de volledige Smash-ervaring zul je toch echt allebei de versies moeten kopen. En kun je dat niet? Geen probleem, dan hoef je enkel te kijken naar wat je belangrijker vindt: comfortabel gamen met een GameCube-controller op het grote scherm in de huiskamer óf waar je maar wil kunnen Smashen. Wie de Sudden Death wint, bepaal jij, dus.

moeilijk onder de knie te krijgen, maar blijkt een geweldige all-rounder te zijn met een paar van de lekkerste luchtaanvallen in jaren. En Little Mac (wiens aankondiging ik overigens totally had voorspeld in m'n vorige preview, ha!) beweegt zeer snel maar valt relatief langzaam aan, waardoor er zeer tactisch met hem gespeeld moet worden. Heerlijk verfrissend!



Deze personages zijn slechts een greep uit het beschikbare aanbod van de E3-build, maar ik heb ze alle vijftien geprobeerd en ze waren allemaal de moeite waard. Er is overduidelijk over iedereen goed nagedacht.

Verdwenen angst

Dit keer dus geen Pichu's of andere wegwerpbare personages; iedereen is nu een mogelijke machine des doods. Zelfs (vooral!) Villager, het onschuldig ogende ventje uit Animal Crossing. De manier waarop hij glimlachend een bowlingbal op je knar lazert, is zowel hilarisch als doeltreffend - en uiterst creepy.

Dus ja, mijn middag met de nieuwe Smash liet me met een glimlach achter. De angst dat mijn favoriete multiplayer-franchise me wellicht zou teleurstellen is nu voorgoed verdwenen en dat is een heerlijk gevoel. Zelfs over de 3DS-versie ben ik eindelijk enthousiast, nu ik gezien heb dat de besturing helemaal niet problematisch is - ik kreeg een beetje kramp in m'n rechterwijsvinger vanwege het vele rollen met de R-schouderknop, maar daar bleef het bij.

Nu is het dus slechts wachten op de volledige releases om te kijken of de singleplayer-modi iets te bieden hebben en of de (dure maar prachtige) Skylander-achtige Amiibo-poppetjes nog iets aan de games gaan toevoegen. Al waren de games zoals ik ze in juli speelde ook zonder dat soort toevoegingen al geweldig genoeg. ★



VERWACHTING *SAMUEL:*
Ed mag die Gold Award nu al gaan oppoetsen, want mijn hoogtepunt van deze zomer was niet de zon!

- + Gebalanceerder en sneller dan de voorganger.
- + Geen wegwerpbare personages.
- + Geen gestruikel meer.
- − Niet zo snel als Melee.

FIGHTER / PARTYGAME
SORA LTD / BANDAI NAMCO / NINTENDO
3DS: OKTOBER 2014 /
Wii U: EIND 2014

PROJECT CARS



Florian heeft af en toe de neiging om het gaspedaal door de bodem van zijn auto te trappen. Hij maakt dan ook regelmatig geld over aan het CJIB! Gelukkig kan de snelheidsduivel helemaal los gaan in Project Cars, zonder dat het hem knaken kost.

PREVIEW

PS4 XBOX ONE PC Wii U

Project Cars is een beetje een vreemd geval. De game heeft namelijk helemaal geen traditionele uitgever! Het geld dat nodig is voor de ontwikkeling en distributie van Project Cars wordt verzorgd door de community en de developers zelf. Mensen die hebben geïnvesteerd krijgen twee jaar lang elk kwartaal een bepaald percentage van de winst, mocht het een succes worden. Heel bijzonder, maar of het een succesformule is?



weetje • weetje

Project Cars komt in november uit voor de PlayStation 4, Xbox One en PC, maar de Wii U-versie is helaas uitgesteld tot begin 2015. Nintendo-gamers moeten dus nog wat langer wachten, maar het is vet dat de game überhaupt naar de Wii U komt!

Hardcore

Het is een mooi jaar voor ons petrol heads. Er komen een paar heel vette racegames aan en Project Cars wil de liefhebbers van driving simulators aanspreken. Het is dan ook directe concurrentie voor Gran Turismo en Forza Motorsport, want we hebben het hier over een realistische racegame. Sterker nog, Project Cars wordt meer hardcore dan GT en Forza bij elkaar!

In Project Cars is het namelijk oprecht lastig om je bolide tussen de lijntjes te houden. In games als GT en Forza is het af en toe wel eens te makkelijk om een auto met dik 600PK over de finish te krijgen, maar in Project Cars moet je er echt je best voor doen. Te vroeg weer op het gas na een bocht wordt bijvoorbeeld genadeloos afgestraft, waardoor je zonder pardon in de grindbak belandt. Ook weer uit de grindbak komen is een hele opgave, want je slipt alle kanten op. Project Cars is ontzettend moeilijk, zelfs met een shitload hulpmiddelen zoals ABS en TCS.



Graphics om nat van te worden.

Restart

Vooral de eerste paar races zijn effe doorbijten, want je zal vreselijk falen. Ik heb nog nooit zo vaak op restart gedrukt in m'n eerste race en de moeilijkheidsgraad ligt zo hoog dat het bijna demotiverend werkt.

Gelukkig krijg je er na een tijdje wat handigheid in en dan komt de game echt tot leven. Je moet keihard je best doen om in de top 10 te eindigen en dat is toch een stuk leuker dan met twee vingers in je neus de eerste plek veroveren. De eerste keer dat ik een podiumplaats bemachtigde, zat ik gewoon hardop te juichen achter m'n PC!





En dan bestaan er mensen die een Xbox-controller al ingewikkeld vinden.

Buiten dat Project Cars zich onderscheidt van andere racegames door de onvergeeflijke gameplay, zijn de graphics van een super geil kaliber. De auto's en tracks zien er bizar goed uit, al zitten er nog wat slordigheidjes in de gamecode. De devs hebben echter nog een paar maanden om alles strak te trekken, dus daar ga ik nu niet over zeiken. Over het algemeen ziet de game er super vet uit en Mr. Kazunori Yamauchi zal best effe wakker liggen van de grafische pracht.

Zonder poespas

Op dit moment zitten er 67 auto's en 52 tracks in de game. Vooral het aantal tracks is aardig, maar het komt nog niet in de buurt van de content van een Gran Turismo game. De gameplay zit goed in elkaar, maar het heeft nog niet het gevoel van snelheid zoals in Forza 5. GT is dan ook autoporno, terwijl Forza juist die heerlijke combo van simulatie en arcade biedt.

"Meer hardcore dan GT en Forza bij elkaar!"

Project Cars wordt een game voor racellefhebbers die hardcore willen racen zonder poespas. Geen belachelijke drifts door de bocht, niet vol gas door een chicane kunnen en geen terugspoelopties als je het hebt verneukt. Project Cars is voor de echte die-hards! ★



VERWACHTING ***FLORIAN:***

Project Cars probeert met een hoge mate van realisme gamers weg te halen bij spellen als Gran Turismo en Forza, maar het is nog even afwachten hoe goed het allemaal wordt uitgewerkt. De gameplay en graphics zijn prima in orde, maar het moet nog een strak geheel worden.

+ Grafisch top.
+ Lekker moeilijk.
- Te weinig auto's.
- Gevoel van snelheid ontbreekt nog een beetje.

RACEGAME
SLIGHTLY MAD STUDIOS
NOVEMBER 2014

YOSHI'S WOOLLY WORLD

Hoe zou de wereld eruitzien zonder Nintendo? Er zouden in elk geval een stuk minder kleurrijke platformers bestaan. Volgens Jurjen wordt Yoshi's Woolly World weer zo'n typische Nintendo-game die je als liefhebber van kleurrijke platformers eigenlijk niet mag missen. En al helemaal niet als je een vriendin bezit.



Er zijn best veel dingen die je met een vriendin kunt doen. Bijvoorbeeld: sjoelen, kleding kopen, mediteren, ruzie maken, vis eten of Yoshi's Woolly World spelen. Vorige maand bezocht ik een Nintendo Post E3-evenement waar zo'n beetje elke journalist zei: 'o cool, deze ga ik met mijn vriendin spelen'. Dat zeiden ze niet bij Kirby's Canvas Curse of Hyrule Warriors, omdat die spellen geen co-op-stand hebben. Maar ze zeiden het dus wel bij Yoshi's Woolly World. Een spel dat met zijn absurd hoge schattigheidsfactor en handwerkthema blijkbaar al snel met vriendinnen wordt geassocieerd. Bij gebrek aan een vriendin speelde ik het spel samenwerkend met Samuel. Niet mijn zoontje maar die ene collega.



weetje • weetje

Miyamoto wilde Mario in de allereerste Super Mario Bros. al een dino-achtig rijdier geven, alleen was de techniek daar in het 8-bits tijdperk nog niet rijp voor.

Voelen

'O wauw, moet je die gebreide bloemen zien', zei Samuel met zijn typische, wat vrouwelijke stemmetje, waardoor ik toch nog een beetje het gevoel kreeg een vriendin te hebben. 'Zóóóó schattig, het is net alsof je ze ááááan kunt raken.'

Dat soort verwijfde opmerkingen bleef niet beperkt tot Samuel, je hoorde ze tijdens het Nintendo Post E3-evenement de hele dag, tenminste, zolang je in de buurt van Yoshi's Woolly World stond. En het klopt ook wel. De texturen van al die gehandwerkte objecten zien er zo levensecht uit dat je je heel goed kunt voorstellen hoe ze zouden voelen als je er met je wijsvinger in zou poeren of langs zou strijken. Daarmee doet het spel sterk denken aan Kirby's Epic Yarn (2010, ook door ontwikkelaar Good-Feel in elkaar gebreid) en ongeveer net zo sterk aan Yoshi's Story (1998), het eerste platformspel waarin Yoshi op avontuur ging zónder Mario maar mét zijn kenmerkende eierschietmogelijkheid en trappelsprong, die natuurlijk ook in Wooly's World weer present zijn.

Ontrafelen

Dat Yoshi's wollige wereld geheel uit gehandwerkte objecten is opgebouwd, is niet alleen een lust voor het oog, het heeft ook speltechnische implicaties. De eieren uit eerdere Yoshi-spellen zijn bijvoorbeeld vervangen door bolletjes wol, die je op gebreide piranha-planten kunt schieten om hun hapgrage bekken te snoeren. Ik schoot, Samuel sprong vervolgens op zo'n plant om hem te killen. Dat is co-op. Leuker nog is het trekken aan losse draadjes om muren letterlijk te ontrafelen. Waarbij de speler die al die moeite doet steevast wordt gepasseerd door de andere speler die snel eventjes alle edelsteentjes uit de blootgelegde ruimte pikt. Waarna de andere speler hem/haar natuurlijk met Yoshi's lenige tong opslokt en als bolletje wol in een gat knalt. Ook dat is co-op.



Yoshi gedraagt zich als klossie.



Een groot deel van de levels is vervaardigd door handwerkclub 'Ik laat je niet stikken'.

Yoshi's Woolly World is de eerste Yoshi-game met een co-op-stand, en dat is precies wat de serie nodig had, om na het miserabele Yoshi's New Island voor de 3DS weer een beetje fris en relevant te voelen. Zorg dus dat je begin 2015 een vriendin of zoiets hebt, want

"Zorg dat je begin 2015 een vriendin of zoiets hebt."

wie Yoshi's Woolly World in z'n eentje speelt, mist meer dan de helft van de fun.

Ontspannen

Ik heb geen vriendin maar wel een vrouw. Met die vrouw doe ik van alles, maar ik speel er geen games mee, omdat ze daar niet zo van houdt. Gelukkig heb ik wel kinderen, en die zijn gek op games. Ik kijk er dan ook erg naar uit om Yoshi's Woolly World eens op heerlijk ontspannen tempo (het spel heeft geen timer, en beloont grondig verkennende spelers aan alle kanten met geheime ruimtes en verstopte bonussen) te doorlopen met Samuel. Niet die ene collega maar mijn zoontje. ★

VERWACHTING JURJEN:

Of het niveau van Kirby's Epic Yarn gehaald gaat worden valt nog te bezien, maar dit wordt in elk geval het beste avontuur wat Yoshi sinds 1998 heeft beleefd. En co-op blijkt een perfecte match voor de Yoshi-gameplay.

- + Gemaakt voor jou en je vriendin/kind/neefje.
- + Fraaiste breiwerkjes die je ooit in een game hebt gezien.
- − Het niveau van Kirby's Epic Yarn wordt vooralsnog niet gehaald.

PLATFORMER
GOOD-FEEL / NINTENDO
BEGIN 2015

SPLATOON

Jurjen is geen fan van competitieve schietspellen, maar na een half uurtje 4-tegen-4 in Splatoon is hij om: dit wil hij vaker spelen! Veel vaker! Wat Splatoon dan zo anders maakt? Volgens Jurjen is het de formule 'Grond + Inkt (x3) + GamePad = Gestructureerde Chaos' die het 'm doet.

VERDRAAID. IK WORD NAT.

JA, SPUITEN VOELT GOED, HÈ?

Factor A – Grond

Het claimen van grond, je ziet het in oorlog, sport en games. Maar je zag het nog nooit zo duidelijk als in Splatoon. In Splatoon wint niet het team met de meeste kills, maar het team dat door het vuren van inkt het hoogste percentage van de arenavloer de eigen teamkleur heeft gegeven. Een opzet die grond biedt aan even hectische als verfrissende shooter-actie.

Factor B – Inkt 1 - Aanval

In Splatoon hoef je de vijand niet op te zoeken om aan te vallen, want in principe ben je al sterk aanvallend bezig als je lekker veilig in de achterhoede zo veel mogelijk grond bekliedert (of beter nog: wanneer je dit heel sneaky bij de basis van de vijand doet). Toch loont het wel degelijk om vijanden met inktgeweren, bazooka's en verfbommen te lijf te gaan: een exploderende tegenstander kleurt een groot stuk grond in jouw kleur, verliest respawntijd, en wordt teruggezet naar zijn basis.

Jammer. De game is nog niet eens uit, en de eerste cheater is alweer gesignaleerd.

"Dit is my kind of shooter!"

Factor C – Inkt 2 - Verdediging

Inkt heeft een belangrijk voordeel ten opzichte van kogels: je kunt het goed zien als iemand ermee schiet. Zo kun je aanvalszuchtige vijanden makkelijker traceren en ontwijken. In Splatoon kun je jezelf ook met een druk op de knop in de inkt van je eigen kleur laten zakken, waarna je zelf juist heel lastig bent te traceren. Zo wordt de inkt die je overal op de grond spuit om je tegenstander aan te vallen, een steeds grotere basis voor ontwijkende en sneakende acties.

Factor D – Inkt 3 - Bewegingsvrijheid

Wanneer je jouw kleur spuit op muren en andere verticale objecten, geldt dit niet als terreinwinst, maar je kunt vervolgens wel als inktvis door je eigen inkt tegen zo'n muur op glijden. Omdat je als inktvis door jouw inkt ook nog eens sneller vooruit gaat, verder springt en door tralies en roosters kunt glijden, vergroot je door het aanbrengen van inkt dus je bewegingsvrijheid aan alle kanten. En zo levert het spuiten van inkt in Splatoon dus vooruitgang en mogelijkheden op werkelijk elk gameplaygebied.

Factor E – GamePad

Je bestuurt je poppetje met de linker stick, kunt zijwaarts bewegen met de rechter stick, en kantelt de GamePad om te richten. Dat kost twee minuten gewenning, dan merk je dat je op een console nog nooit zo soepel, snel en accuraat een shooter hebt bestuurd. Een groot bijkomend voordeel van de GamePad is dat deze constant een interactieve overzichtskaart biedt, zodat je precies kunt zien hoe de zaken ervoor staan en wat je vijand wellicht probeert te bereiken. Met een vingertik op je basis of een bondgenoot spring je daar meteen naartoe, dé manier om razendsnel een probleemgebied te bereiken. En je kunt al tijdens de sprong beginnen met vuren op de aanvallers onder je – death from above-stijl!

Factor F – Gestructureerde Chaos

Omdat je jouw inkt over die van je tegenstander kunt spuiten, kan het percentuele voordeel in luttele seconden omslaan van het ene naar het andere team. Gevolg is een aanhoudend verbeten, chaotische, maar toch ook overzichtelijk gestructureerde strijd, waarin zowel beginners als ervaren spelers zich nuttig kunnen maken, en de winst altijd nog haalbaar lijkt. Waarmee Splatoon in meer dan één opzicht doet denken aan Mario Kart. ★



weetje • weetje

Splatoon is voor de verandering eens een geheel nieuwe IP van Nintendo, dus zonder bekende gezichten. Terwijl ze hier toch makkelijk Mario's Blooper Battle of FLUDD Fighters van hadden kunnen maken.

VERWACHTING JURJEN:

Wat Mario Kart is ten opzichte van 'gewone' racespellen, zou Splatoon wel eens ten opzichte van 'gewone' shooters kunnen worden. Een nieuw fenomeen waar we potentieel nog jaren van gaan genieten. En in elk geval 'my kind of shooter'!

- \+ Inkt beïnvloedt elk gameplaygebied.
- \+ Vrijwel perfecte controls.
- \+ Zeldzaam goed GamePad-gebruik.
- \- Lelijke poppetjes.

THIRD-PERSON SHOOTER
NINTENDO EAD 2 / NINTENDO
Q1 / Q2 2015

LARA CROFT
AND THE TEMPLE OF OSIRIS



Op de afgelopen E3 werden maar liefst twee nieuwe Tomb Raider games onthuld. Op The Rise of Tomb Raider moeten we nog wel even wachten, maar gelukkig mogen we binnenkort al met die andere Lara Croft aan de slag.



Move over, Lara. Ik ben terug!

Hè? Wat doe jij hier?

Na mijn uiterst succesvol digital-only avontuurtje uit 2010 - Lara Croft and the Guardian of Light - vonden mijn makers het nodig om een sequel op te graven. Terecht. En deze keer ook op disc. Ha!

Oh... ja... nou. Leuk voor je. I guess.

Kwartetje

Ja, dat emo-gedoe van 2013 parkeren we even. Ik bedoel; hoe moeilijk is het nu helemaal om een hert neer te schieten? A girl's gotta eat, right?

Dat was de eerste keer dat ik überhaupt een dier...

Niet zo piepen. In The Temple of Osiris gaan we gezellig met vier spelers tegelijk op avontuur. Maar je kunt de game ook in je eentje spelen, en dan passen de vijanden en de puzzels zich dynamisch aan. Maar het wordt natuurlijk veel leuker als je met meerdere spelers de Egyptische tempels doorploegt.

Pas maar op dat je elkaar niet in een ravijn duwt... uhm, in de weg loopt.

"Oh. Mijn. God. Een pressure plate. Hoe origineel."

Natuurlijk wil iedereen met mij spelen, logisch. Maar er zijn ook andere speelbare personages. Zoals schattengraver Carter en de Goden Horus en Isis. Ieder met unieke skills.

Seth

Wat hebben jullie daar sowieso te zoeken? Ik had je al lang kunnen vertellen dat het niet pluis is in de Egyptische piramides, crypten en tempels. Altijd wat met die Goden die elkaar het leven zuur maken.

Klopt. Doordat die hebberige Carter aan een bepaalde staf zat met zijn tengels, heeft hij Seth tot leven gewekt en zijn we vervloekt en zitten we gevangen. Seth heeft bovendien Osiris in stukken gehakt en zijn lichaam her en der verborgen.





En die moeten jullie zeker' gaan zoeken? Hoe voorspelbaar!

Pressure plate

De game heeft geinige puzzels die met name in co-op erg goed uit de papyrusverf komen. Het is dus niet enkel kreunen, steunen en schieten op alles wat beweegt, zoals in jóuw laatste avontuur.

Ach mens, krijg de pip.

Zo kunnen Carl en ik met een grapple hook muren beklimmen of andere spelers omhoog trekken, terwijl Horus en Isis pilaren uit de vloer omhoog kunnen toveren en weer laten zakken, en ze kunnen een beschermende bol energie oproepen.

Ik heb nooit hulp gehad van wie dan ook. Ik doe altijd alles alleen.

Ook geinig: één speler rolt een groot rotsblok naar een pressure plate, terwijl de andere spelers hem beschermen tegen een triljoen happende scarabeeën.

Oh. Mijn. God. Een pressure plate. Hoe origineel.

Kolderieke krokodil

Terwijl we jouw avontuur uitgezoomd van een afstandje bekijken – lekker onpersoonlijk – zijn de levelbosses soms net zo groot als het scherm. Wat overdreven en onrealistisch, zeg. Kijk nu eens naar die uit zijn krachten gegroeide krokodil? Hoe kolderiek!

Nee, een leger ondode Aziatische krijgers en een windgodin zijn wetenschappelijk onderbouwde materie. Misschien moet je even in een hoekje gaan huilen omdat een dood expeditielid ondersteboven gekneveld in een grot vol bebloede botten hangt.

Ah! Dat neem je terug! Jij ordinaire Dubbel D slet!

Dames, dames... houden we het leuk? Zijn jullie soms tegelijkertijd ongesteld of zo? ★

weetje • weetje

The Rise of Tomb Raider wordt het directe vervolg op de reboot Tomb Raider en verschijnt Kerst 2015.

VERWACHTING *JAN:*
Vermakelijk met een dik B-film sausje. Leuk, maar de game heeft tegelijkertijd een hoog 'tussendoortje'-gehalte.

- + Co-op voor vier spelers.
- + Beeldvullende bosses.
- + Goede mix actie en puzzelen.
- − Erg campy, zowel in personages als in kleurgebruik.

THIRD-PERSON CO-OP ACTION ADVENTURE
CRYSTAL DYNAMIX / SQUARE ENIX
NAJAAR 2014

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



GRADDUS

Onze meest verwende redacteur ging toch maar effe voor een kort tripje om 5.00 uur z'n nest uit. En denk maar niet dat hij zich er makkelijk vanaf maakte; Graddus zette al vanaf het eerste moment z'n tanden erin! Wat een inzet, wat een passie, wat een liefde voor het vak of zoiets... 050

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"WIJ HEBBEN MOMENTEEL EEN COMPLETE Wii U GAME OP DE PLANK LIGGEN. MAAR WE BRENGEN DIE BEWUST NIET UIT OMDAT DE INSTALLED BASE SIMPELWEG TE LAAG IS."


048 YVES GUILLEMOT



SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER

* RISEN 3: TITAN LORDS
* SACRED 3
*  DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION
* TALES OF XILLIA 2
* METRO REDUX
* THE WOLF AMONG US
* DISNEY TSUM TSUM

OOK GESPEELD

* ABYSS ODYSSEY
* ARMILLO
* HELLRAID: THE ESCAPE
* MONSTER HUNTER FREEDOM: UNITE
* TRAPS 'N GEMSTONES
* CIVILIZATION REVOLUTION 2
* MONSTERS ATE MY BIRTHDAY CAKE
* INGRESS
* ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE - NEW 'N' TASTY



EINDBAZEN!

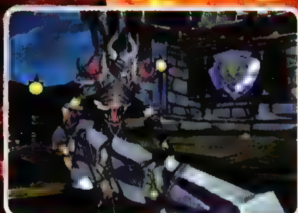
DE GROOTSTE, KOPPIGSTE, STERKSTE, WREEDSTE, VERRADERLIJKSTE, DEBIELSTE, EXTREEMSTE EN GEMEENSTE VIJANDEN DIE JE (N)OOIT HEBT OVERWONNEN...

Iedereen houdt van een goede boss battle. Een baas dwingt je namelijk om te bewijzen dat je alles onder de knie hebt wat je gameplay-technisch is geleerd. Maar ook qua design en plot zijn bazen meestal de hoogtepunten van een goed spel. Een game zonder sterke bazen is daarom ook als Samuel zonder gezichtsbeharing: lachwekkend.

20 MEMORABELE BAASCONVENTIES



HET GOTHIC TWEELINGBROERTJE
Dark Link *(Zelda II),* ***Dark Samus*** *(Metroid Prime 2)*
Dit cliché komen we vooral vaak tegen bij (eind)bazen van Nintendo-games: een gevecht tussen de held(in) en... een schaduwversie. Een voorspelbaar maar tof principe, want uiteindelijk leer je het meest van een gevecht met jezelf, nietwaar? Woah, dat is eigenlijk best diep.



"DIT IS NIET EENS MIJN LAATSTE VORM!"
The Black Knight *(World of Warcraft),* ***God Brahman*** *(Digital Devil Saga 2)*
Deze (eind)bazen hebben niet alleen een uiterst gevarieerde garderobe, ook hun anatomie is verrassend flexibel. Ze hebben een dusdanige aversie tegen doodgaan, dat ze in een compleet nieuw wezen lijken te veranderen elke keer dat je ze verslaat. Er zijn zelfs bazen met meer dan tien verschillende vormen, wist je dat?



EINDBAZIGER DAN DIT WORDT 'T NIET
Satan *(Castlevania: Lords of Shadow),* ***Lucifer*** *(Dante's Inferno)*
De eindbaas der eindbazen, niet alleen in videogames maar in elk medium, is uiteraard de belichaming van kwaad en duisternis: de duivel. Het is daarom niet geheel verrassend dat de gevallen engel zijn gehoornde tronie ook vaak in videogames laat zien, meestal als (eind) baas. 666, enzo!



KLEREN MAKEN DE MAN
Mecha-Hitler *(Wolfenstein 3D),* ***Lex Luthor*** *(DC Universe Online)*
Soms blijken zelfs de meest hardnekkige bazen uiteindelijk maar gewone, kwetsbare mensen te zijn. Je hoeft pas zeven kleuren stront te schijten wanneer ze hun mechanische pak aantrekken, want dan hebben ze opeens meer vuurkracht dan een klein leger.



GIRL POWER, BITCHES!
Alma *(Ninja Gaiden),* ***Succubus*** *(Castlevania: Symphony of the Night)*
'Meisjes kunnen niet vechten', dacht ik vroeger altijd. Nou, games hebben mij op harde wijze het tegendeel geleerd. Vrouwelijke bazen in games hebben vaak voluptueuze kwaliteiten die ons visueel afleiden, maar zijn ondertussen ook nog eens minstens net zo sterk als hun mannelijke collega's. Shit. »

Een goede boss battle herken ik aan de hoeveelheid zweet dat mijn voorhoofd produceert. Er zijn weinig momenten waarop mijn lichaam meer vocht uitstoot dan wanneer zowel de baas in kwestie als ik nog maar een minuscuul streepje health hebben.

Op zo'n moment ben ik niet simpelweg knopjes aan het drukken op een controller, nee, op zo'n moment hangt het lot van de wereld aan een zijden draadje, en dat draadje heb ik in handen! Daarom ben ik zo dol op bazen in videogames: ze vertegenwoordigen het beste van een game. Ze staan voor uitdaging. Ze belichamen de filosofie van hun gameplay. En ze eisen van mij dat ik míjn beste kant aan hén laat zien.

Ja, het is waar dat een frustrerende, te moeilijke of simpelweg slecht ontworpen baas ervoor kan zorgen dat je niet verder komt in een game - wat funest kan zijn voor de complete ervaring. Maar de bevrediging die je voelt na het verslaan van een goed ontworpen baas, is ongekend. Een confrontatie met een baas is gaming op zijn puurst.



ULTIEM

Het concept 'baas' in gaming is bijna zo oud als gaming zelf. De eerste game die een 'eindbaas' bevatte - een extra sterke vijand die de grootste schat van de game bewaakte - was een dungeon crawler/tekst-RPG uit 1974: dnd.

Dit primitieve spelletje was gemaakt voor het PLATO-computersysteem en bevatte een vijand genaamd 'The Golden Dragon' die helemaal aan het einde van de kerker te vinden was en veel meer levenspunten had dan welke andere vijand ook.

De makers voegden dit beest toe om de game uitdagender te maken, maar merkten ook op dat deze verder verhalloze game daarmee een simpel plot kreeg! Deze gouden draak werd namelijk een doel; de reden voor sommigen om überhaupt te beginnen met het spel. Hem weten te verslaan was iets waar je vervolgens over kon opscheppen tegen je vrienden.

In 1980 kwam vervolgens het Space Invaders-achtige Phoenix uit, dat een gigantisch ruimteschip bevatte aan het einde van het vijfde en laatste level. Gamers begonnen hongerig te worden naar ultieme uitdagingen als deze en de industrie sprong daar gretig op in.



Gill, zie onder, is in meerdere opzichten om te gillen.



DE EXTREME BAD TRIP

Giygas (Earthbound), **The Sorrow** (Metal Gear Solid 3)

Soms is een boss fight niet zozeer een gevecht tegen een individu, maar meer een gevecht om je mentale gezondheid te behouden. Ja, af en toe is een boss fight niets meer dan een uiterst duistere, psychologische nachtmerrie. Zeg, volgens mij was die LSD van daarnet niet helemaal koosjer, vriend!



TWEE IS BETER DAN ÉÉN

Ornstein en Smough (Dark Souls), **Agni en Rudra** (Devil May Cry 3)

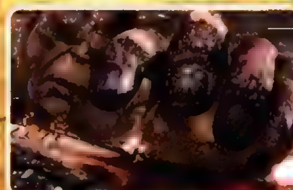
Tegen twee bazen tegelijk moeten vechten: het voelt vaak oneerlijk. Het is namelijk een wel erg makkelijke manier om de moeilijkheidsgraad van een game op te schroeven. Maar zelfs de meest ongeïnspireerde 'dual boss fights' zijn altijd lekker intens. Geen seconde rust in deze battles!



RONDLOPEN IS VOOR MIETJES

Dragon God (Demon's Souls), **Mundus** (DmC: Devil May Cry)

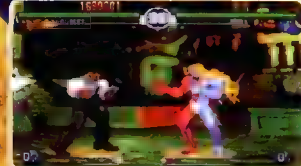
Hoe geef je een speler de kans om een baas te bevechten die twintig keer zo groot is als hijzelf? Door het gigantische monster in kwestie te immobiliseren, blijkbaar. Deze bazen vergeten altijd dat ze een onderlichaam hebben, waardoor ze keurig op hun plek blijven staan.



HET LEVEL = DE BAAS

Cronos (God of War 3), **Meowser** (Super Mario 3D World)

Niet elke baas is te verslaan door simpelweg op z'n lichaam te slaan of te schieten. Nee, sommige boss battles zijn veredelde hindernisbanen, waarbij het bereiken van het einde van de baan voldoende is om de baas in kwestie de middelvinger te geven.



BIJNA DOOD... GRAPJE!

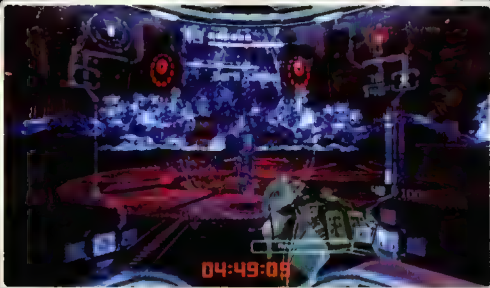
Gill (Street Fighter 3), **Perfect Chaos** (Sonic Adventure)

Je kijkt naar de levensmeter van de baas en hij heeft nog maar één minuscuul streepje over. Je handen beginnen te zweten. Je valt aan en... raakt! De baas gaat neer! Yes! Eindelij... Wacht, wat!? Dat meen je niet! Hoezo wordt zijn levensmeter opeens weer helemaal bijgevuld!?

SNK SMEEDDE EINDBAZEN IN HET VUUR VAN DE HEL

ETYMOLOGIE

Niemand weet wanneer het woord 'baas' officieel een videogame-term werd, maar de vroegste publicatie die ik heb kunnen vinden waarin het op de bekende wijze gebruikt werd, is het Amerikaanse Joystik Magazine uit december 1983. "Get back at the boss!", stond er in het blad over de ultieme uitdaging in de game Galaga. Frappant is dat 'boss' vooral in Amerika gebruikt werd; in alle Britse en Japanse publicaties die ik heb gevonden, werd rond die tijd nog enkel het woord 'guardian' (beschermer/bewaker) gebruikt.



Er is geen officiële uitleg over waarom de Amerikanen voor 'baas' kozen, maar de populairste theorie is dat het kwam door de populariteit van Bruce Lee. Zijn doorbraakfilm in het westen was 'The Big Boss' en in zijn laatste film 'Game of Death' moest hij het tegen steeds sterkere vijanden opnemen totdat hij uiteindelijk hun baas bereikte.
Precies, net als in een videogame, zoals Kung-Fu Master uit 1984 en het revolutionaire Double Dragon uit 1987.

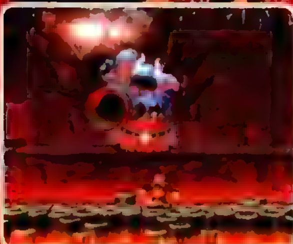
ESSENTIEEL

Het was de beat'em-up Renegade uit 1986 die het woord 'BOSS' ook daadwerkelijk in-game gebruikte om de leider van een groep vijanden mee aan te duiden, en sindsdien noemt niemand het meer anders.
Logisch, want gevoelsmatig is dat ook het perfecte woord: negen van de tien keer is de sterkste slechterik immers ook daadwerkelijk de baas (de leider, de aanvoerder, de eigenaar) van de andere vijanden die je al verslagen hebt. En dat geldt zowel voor gangsters, robots en terroristen als voor demonen, geesten en kwaadaardige schildpadden.
Boss battles hebben altijd tot de verbeelding gesproken, omdat ze altijd een spannende climax vormen én gameplay-technisch ontzettend logisch zijn. Niet zo vreemd dus, dat ze ook in 2014 nog een essentieel onderdeel zijn van bijna élke videogame.
Zolang games blijven bestaan zal je het moeten opnemen tegen minibazen, mid-level-bazen, superbazen, eindbazen en geheime bazen... om je uiteindelijk zélf een baas te voelen!


Ultra Rugal

Huilen. Vloeken. Janken. Eindbazen horen geen pretje te zijn, maar de eindbazen van de vechtgames van het bedrijf SNK waren zo pijnlijk genadeloos, zo berucht sadistisch, zo ontiegelijk overpowered, dat ze hun eigen angstaanjagende term kregen: het SNK Baas Syndroom. De eindbazen van SNK's vechtgames werden in eerste instantie extra moeilijk gemaakt zodat arcadebezoekers uit woede extra kwartjes in de machines zouden werpen om de frustrerende confrontaties vaker te proberen, maar zelfs ná het arcadetijdperk bevatten hun vechtgames puur uit traditie onmogelijke eindbazen.
Wat hen zo moeilijk maakt dat ze een eigen benaming kregen? Nou, superaanvallen die het hele scherm vullen, bijvoorbeeld. En gigantische projectielen die supersnel achter elkaar afgevuurd kunnen worden, speciale aanvallen die over alles prioriteit hebben én een dusdanig goede verdediging dat zij zelf weinig schade vangen.
En laten we het allerergste niet vergeten: het feit dat de CPU jouw input 'leest', waardoor de eindbaas in kwestie vaak precies datgene doet wat jouw tactiek helemaal verkloot. Nachtmerriespul.
Geese Howard (Fatal Fury) wordt vaak als de eerste baas gezien die 'last' had van SNK Boss Syndrome, maar hét gezicht van deze vernietigende AI-programmering is toch wel **Rugal Bernstein** (King of Fighter '94).
Overigens beperkt dit syndroom zich niet enkel tot SNK-games, want ook de eindbazen van andere vechtgames (vooral die van concurrent Capcom) wisten zich al snel deze cheape moeilijkheidsgraad aan te meten.
Een paar van de beruchtste eindbazen in deze categorie zijn: **Omega Rugal** (King of Fighters '95), **Orochi** (King of Fighters '97), **Cyber Akuma** (Marvel Super Heroes vs. Street Fighter) **I-No** (Guilty Gear XX), **Gill** (Street Fighter 3), **Jinpachi** (Tekken 5) en **Alpha-152** (Dead or Alive 4).
Mijn persoonlijke SNK Boss Syndrome-nachtmerrie? Dat is nog altijd Capcom vs. SNK 2's **Ultra Rugal**. Hij begint het gevecht door de al bijna onverslaanbare Shin Akuma bij de strot te grijpen, zijn energie te absorberen en hem vervolgens weg te smijten alsof ie een klein kind is. Wat volgt is geen gevecht, maar een slachting. Een slachting van mijn personage, uiteraard. Tot de dag van vandaag heb ik 'm niet verslagen. *Cheap asshole.*


Cyber Akuma



HAD DAT NOU METEEN GEDAAN

***Lord Frederick** (Donkey Kong Country: Tropical Freeze)* ***Death** (Castlevania: Chronicles of Sorrow)*
Als een baas nog maar weinig health over heeft, zou je denken dat ie dan geen puf meer heeft om jou optimaal aan te vallen, maar deze bazen krijgen er juist een energie-boost door! Ze worden rood, pisnijdig en krijgen nieuwe, sterkere en snellere aanvallen om het tij te keren.



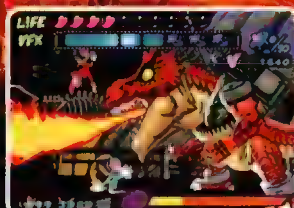
KOM EN VECHT ALS EEN MAN!

***Liquid Ocelot** (Metal Gear Solid 4),* ***Jaws** (James Bond 007: Everything or Nothing)*
Je bereikt de baas met een arsenaal van een klein land en kijkt ernaar uit om hem naar de Filistijnen te helpen met je tig machinegeweren. Helaas besluit op dat moment jouw gevoel voor eer in te kicken (of je raakt op geforceerde wijze al je wapens kwijt) waardoor je de baas in kwestie enkel kunt verslaan door hem je knokkels te voeren. Zucht.



JE BENT GEWOON NOG NIET GOED GENOEG

***Jetstream Sam** (Metal Gear Rising),* ***Vile** (Mega Man X)*
Winnen zit er soms gewoon niet in voor je, hoeveel skills je ook denkt te hebben. Het komt wel eens voor dat je móét verliezen, simpelweg omdat het plot het nodig heeft. En dat is frustrerend, maar het zorgt er wel voor dat de uiteindelijke overwinning na de tweede confrontatie met deze baas extra zoet is.



DEZE IS VOOR DE MARATHONRENNERS

Mega Man, Viewtiful Joe, Streets of Rage
Vaak stiekem nog moeilijker dan de eindbaas, is het gedeelte dat in sommige games vlak daarvoor komt: de Boss Rush! Als een soort examen stuurt de game de meeste (of alle) bazen die je al eerder verslagen hebt nog een keer op je af. Veel succes!



SUPER SAIYAN-MODUS: GEACTIVEERD

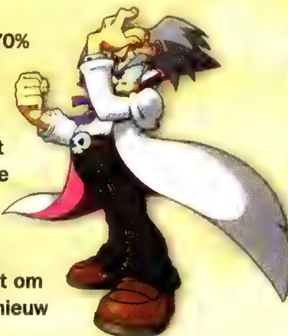
***Zowie** (Gitaroo Man),* ***Ares** (God of War)*
Eindbazen die extra groot en sterk worden is niets nieuws, maar als het laatste gevecht nog even een tandje epischer moet worden, dan krijgt de speler óók een anaboleninjectie waarmee hij z'n ultieme vorm bereikt. Is wel zo eerlijk!

TOP 5 KOPPIGSTE EINDBAZEN



5 Dr. Eggman Robotnik
(Sonic the Hedgehog-serie)

Sonics aartsrivaal mag uiteraard niet ontbreken in een lijst als deze. Hij ontvoert graag schattige, onschuldige dieren om ze vervolgens in robots te veranderen (ieder z'n hobby, hè?) maar wordt keer op keer gedwarsboomd door 's werelds snelste egel. Ook heeft hij 's werelds rondste bierbuik. Saillant feitje: zijn weelderige snor is eigenlijk geen snor; het zijn zeer lange haren die rechtstreeks uit zijn neusgaten groeien. Fris.



4 Dr. Wily (Mega Man-serie)

De tweede dokter in deze lijst is een 70% minder dikke en 100% meer gestoorde wetenschapper. De psychopathische en megalomane Dr. Wily bouwt robots om de wereld mee over te nemen, maar wordt gelukkig altijd tegengehouden door een van de weinige machines die hij niet kan herprogrammeren: de blauwe gevechtsrobot Mega Man. Hij blijft het echter proberen, mede omdat hij zo intelligent is dat hij er altijd in slaagt om uit de gevangenis te breken en een compleet nieuw robotleger aan zijn kant te krijgen.



3 Ganon(dorf)
(The Legend of Zelda-serie)

Technisch gezien is Ganondorf niet zozeer koppig, want (spoiler alert) Skyward Sword leerde ons dat zijn immer wederkerende demonische vorm Ganon de reïncarnatie is van de haat van opperdemoon Demise (snappie?). Deze arme Gerudo is dus vervloekt om oneindig vaak terug te keren als belichaming van het kwaad... en ook om telkens in de pan gehakt te worden door de reïncarnatie van de eeuwige held, Link.



2 Dracula en Magere Hein
(Castlevania-serie)

Ook de Roemeense Prins der Duisternis, Dracula, wordt keer op keer herboren, namelijk omdat zijn volgelingen hem oproepen of gewoon omdat ie daar zin in heeft. Zijn doel? De wereld overspoelen met het kwaad, zodat Gods liefde niet de overhand krijgt. Hij wordt altijd bijgestaan door de Dood, die blijkbaar ook nog niet doorheeft dat hij continu voor de verliezende kant vecht. In Portrait of Ruin vechten deze twee duistere krachten zelfs zij aan zij, in wellicht de meest intense schermutseling van de hele serie.



1 Bowser (Super Mario Bros.-serie)

Niemand anders had de nummer één plek kunnen innemen, want, godallemachtig, wat is deze uit de kluiten gewassen schildpad toch een koppige klootzak! Hij heeft prinses Peach vaker proberen te ontvoeren dan dat hij kinderen heeft, en het ziet ernaar uit dat hij nog lang niet klaar is met zijn pogingen. En dat ondanks het feit dat een Italiaanse loodgieter hem tientallen keren heeft geslagen, geschopt, geplet, gesmolten en opgeblazen. Bowser laat zich nooit en te nimmer tegenhouden en stiekem hopen we dat dat nooit zal veranderen!





HET GROTE, RODE, GLIMMENDE ZWAKKE PUNT
***Colossus** (Shadow of the Colossus), **Andross** (StarWing)*

Hmmmm, eens even denken... Deze baas is volledig bedekt met stenen platen, met uitzondering van dat knipperende, rode gebied rondom z'n navel. Goh, waar zou ik hem nou toch moeten raken? Zie ook: harten, oogballen, anussen, enzovoort.



WAT KIETEL JE TOCH LEKKER
***Tartarus** (Halo 2), **Golden Knight** (Ginormo Sword)*

Deze bazen vereisen geen ingewikkelde tactieken of dergelijke om ze te verslaan... het duurt alleen eeuwen voordat ze eindelijk hun laatste adem uitblazen. Dikke huid, hè? Ze hebben zoveel HP dat deze gevechten snel saai worden. Zeg, lul, ga eens dood!



... WAS DAT HET!?
***The Electrocutioner** (Batman: Arkham Origins), **Bob the Goldfish** (Earthworm Jim)*

Voornamelijk op de lagere school zag je het vaak: de pestkoppen met de grootste bek renden huilend weg op het moment dat je ze één klap gaf. Die heb je in de wereld van de videogames dus ook, van die pussies die continu lopen te roepen hoe hard ze je gaan inmaken, maar letterlijk niets kunnen hebben. Anticlimax!



OMSLACHTIGE ZELFMOORD
***King Dedede** (Kirby's Dream Land), **Bowser** (Super Mario World)*

Ze zijn gewoon levensmoe, deze bazen. Het enige wat hen schade kan doen is, inderdaad, precies dat ene ding wat ze continu naar jou toe gooien. Als ze die ene aanval nou gewoon niet zouden doen, dan zouden ze onoverwinnelijk zijn.



EN DE OSCAR VOOR BESTE 'EINDBAAS' GAAT NAAR...
***Zant** (Zelda: Twilight Princess), **President Shinra** (Final Fantasy VII)*

Deze bazen doen alsof ze alle touwtjes in handen hebben en de head honcho zijn van alle narigheid in de wereld, maar je hebt de laatste klap nog niet uitgedeeld of je ontdekt dat zij ook maar het slaafje waren van iemand anders. En die persoon moet je dan uiteraard ook nog bevechten!

DE HOOGTEPUNTEN VAN GAMESCOM 2014

De opdracht voor Gamescom was simpel dit jaar: scheur naar Duitsland en breng alles in kaart dat we nog niet op de E3 hebben gezien of gespeeld. UND JETZT GEHT'S LOS!





CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Nog voor Gamescom begon, waren Jan en Tjeerd al in Keulen om de MP van Advanced Warfare uitgebreid te checken. En terwijl Jan het bijna voor elkaar kreeg om de schroefjes uit zijn Exo-skelet kwijt te raken, probeerde Tjeerd de multiplayer te doorgronden.



Grijnzend nemen Jan en ik plaats achter de Xbox One's waarop de multiplayer van Advanced Warfare staat te ronken. Na de presentatie van CEO's Glen Schofield en Michael Condrey zijn we gretiger dan ooit om uit te vinden hoe groot de figuurlijke ballen zijn van ontwikkelaar Sledgehammer. De nieuwe Call of Duty speelt zich af in de toekomst en introduceert Exo-skeletten waarmee



je onder andere kunt boost-jumpen. Legt dit een bom onder de franchise, of zullen de spelers ermee weglopen?

VLOEKEN

We beginnen met het maken van onze loadout, de basis van elke Call of Duty multiplayer. Sledgehammer heeft het Pick Ten systeem overgenomen en er een Pick Thirteen van gemaakt. De reden daarvoor ligt bij het Exo-skelet, want behalve de mogelijkheid om er dubbele sprongen mee te maken, heb je meer keuzes, zoals het kiezen van je Exo ability. Hiermee kun je een extra vaardigheid inzetten, zoals een schild of de mogelijkheid om een tijdje te blijven zweven.



weetje - weetje

Er zijn bijna 350 verschillende wapens te verdienen, allemaal variaties op de ongeveer twintig standaard guns.

Terwijl de soldaten ons om de oren vliegen, proberen we de verschillende wapens uit. Geen makkelijke taak als je tegenstanders niet voorspelbaar de hoek om komen rennen, maar uit alle hoeken en gaten komen boosten, springen, vliegen en sliden.

Het is dus wel effe wennen, en er wordt dan ook heel wat afgevloekt als we weer eens van boven of onder worden neergeknald. Het duurt best wel even voor je volledige controle krijgt over je nieuwe krachten, en terwijl ik eindelijk bezig ben een scorestreak te halen (ja, ze zijn terug), moet ik gniffelen om Jan die als een kamikazepiloot een betonnen muur invliegt en daarna, gedesoriënteerd als ie is, een mes in zijn rug krijgt gegooid. Gelukkig heeft ie twee skeletten.

SUPPLY DROP

"Kijk eens!", roept Jan triomfantelijk, "ik heb een gele kniebeschermer gewonnen!" Ik knik afwezig en kijk naar de nieuwe flashy gun die ik net heb gekregen in mijn supply drop. Behalve guns, kun je trouwens ook allerlei gear scoren waarmee je je personage van top tot teen uit kunt dossen in een badass (of lullige) digitale versie van jezelf.

> **"Er wordt heel wat afgevloekt als we weer eens van boven of onder worden neergeknald."**

Jan is al aardig op weg met z'n roze zonnebril en rode schoenen... en zijn gele kniebeschermers complementeren zijn, ahum, angstaanjagende look.

GRIJNS

Ondanks dat we een duidelijk andere gameplay hebben ervaren dan in eerdere delen, hadden we beiden toch het gevoel dat we een Call of Duty aan het spelen waren en geen moderne Quake of Unreal Tournament.

We knikken naar elkaar en de grijns van toen we begonnen, is er nog steeds, al was het maar om die belachelijke kniebeschermers van Jan. ✖



FIRST-PERSON SHOOTER
PC / PS3 / PS4 / XBOX 360 / XBOX ONE
SLEDGEHAMMER / ACTIVISION
4 NOVEMBER 2014

»

ASSASSIN'S CREED UNITY



Is gras groen? Is Doutzen Kroes een lekker wijf? Heeft Jan zin in AC: Unity? Ja, ja en nog eens ja! En na een eerste hands-on met de nieuwe Assassin's Creed is hij alleen maar enthousiaster geworden.

Een ruime vier jaar is er aan Assassin's Creed: Unity gewerkt door (deels) dezelfde gasten die AC, AC II en AC: Brotherhood hebben gemaakt. Dat geeft de burger moed, want met name Brotherhood is een game die, dankzij de vrijheid en de pracht van de stad Rome, mij nog altijd warme gevoelens bezorgt.

In de wetenschap dat het Parijs ten tijde van de Franse Revolutie 'misschien wel tien keer groter is' (aldus executive producer Vincent Pontbriand) beginnen mijn mondhoeken al behoorlijk vochtig te worden.

NIET MEER LINEAIR

Het idee van AC: Unity is dat je niet langer een lineaire ervaring beleeft. In alle voorgaande AC games kon je doen en laten wat je wilde, maar als je een story missie speelde, moest je wel aan bepaalde eisen voldoen.

Neem bijvoorbeeld het tailen van een vijand. Verloor je deze uit het zicht, dan was het 'Failed Mission' en kon je weer opnieuw beginnen. In AC: Unity kun je, als je je doelwit kwijtraakt, gewoon doorgaan met spelen en je target na een sprintje alsnog elders in de stad terugvinden, om vervolgens je missie te continueren. Die vrijheid uit zich verder in de manier waarop je Arno, je Franse alter ego, optuigt. Er zijn heel veel customization opties waarmee je je Assassijn aan kunt kleden. Dat is niet alleen leuk om naar te kijken, maar heeft ook impact op de gameplay. Alles wat je draagt, van je hood, tot je handschoenen, schouderplaten tot type zwaard of pistool, heeft invloed op Arno's statistieken - onderverdeeld in Deadly, Resilient, Unseen en Agile. Zo kan dat ene wapen ervoor zorgen dat je dodelijker bent... maar tegelijkertijd ook wat minder snel en lenig.

EIGEN KEUZES

Dit alles komt tot leven in de Black Box missies; grote, indrukwekkende missies in een sandbox wereld.

Op Gamescom was dat een missie in en rond de Notre Dame, waarbij je een onfris heerschap (letterlijk en figuurlijk) moet omleggen. Voor je dat doet, kun je twee Mod missies spelen die aan dit doel gelinkt zijn. Je hoeft deze niet te doen, maar ze verschaffen wel meer intel over je doelwit. De ene Mod missie draaide om het stelen van sleutels, in de andere moest ik een gesprek tussen een handlanger van mijn doelwit en een priester afluisteren.

"Net als Rome in Brotherhood is ook nu de stad zelf de eigenlijke ster van de show."

Nogmaals, beide missies hóef je niet te spelen om de hoofdmissie te halen, en ook hoe je uiteindelijk in de Notre Dame komt, is helemaal aan jou. Er zijn verschillende (geheime) ingangen, en je hoeft niet langer het door de gamemakers bedachte ideale plan te volgen. Liberté, mensen.



weetje · weetje

Al spelend vergaar je skill points die je kunt besteden aan vaardigheden zoals bijvoorbeeld lock picking. Scheelt weer een submissie waarbij je de sleutels van een of andere dronken dwaas moet stelen om ergens binnen te komen.

SOEPELER EN NAUWKEURIGER

Ik heb ook nog een even een HEIST missie gespeeld, een aanvullende co-op missie naast de meer verhaal-gedreven co-op Brotherhood missies in de game.

Wat opviel was dat Arno net iets minder snel bestuurt dan in vorige AC games, maar dat de flow veel soepeler en nauwkeuriger was. De animaties van Arno zijn om te zoenen en hij klautert en klimt als een volleerd acrobaat over de meest hachelijke richels.

Ook de finishing moves, zoals een choke death of het uitschakelen van twee guards tegelijk, zien er weer fantastisch uit.

Maar net als Rome in AC: Brotherhood is ook nu de stad zelf de eigenlijke ster van de show. Parijs is zo groot, zo mooi en er valt zo veel in te ontdekken, dat ik de dagen tot 28 oktober aftel. ✖

GAMESCOMPILATIE







ACTION ADVENTURE
PC / PS4 / XBOX ONE
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
28 OKTOBER 2014

ASSASSIN'S CREED ROGUE

Niet één maar twee nieuwe Assassin's Creed games dit najaar? Het moet niet gekker worden. En toch... het wordt nóg gekker, want in Rogue moet je juist op Assassins jagen! Jan z'n hoofd ontplofte.

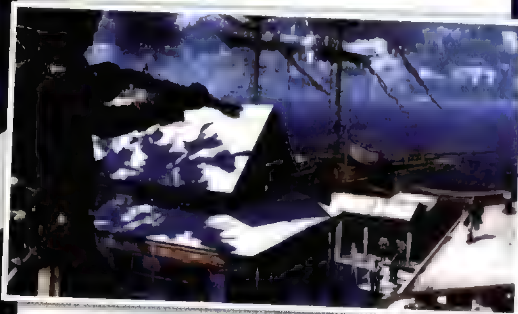


Assassin's Creed: Rogue is een direct vervolg op Black Flag en wil story-wise de gaten dichten tussen Assassin's Creed III en Black Flag.
De game speelt zich af tijdens de Zevenjarige Oorlog (1754 - 1763) in Noord-Amerika en de (Noord)Atlantische Oceaan.
Je kruipt in de Tempeliers outfit van Shay Patrick Cormac, een ex-Assassin die verraden werd en nu op zijn voormalige broeders jaagt. En dat zorgt voor behoorlijk wat interessante gameplay-twists!

BADASS

Om te beginnen ben je veel meer badass en agressiever. Je draagt bij voorkeur geen hood, maar een zwaardere outfit vol guns, geweren en zwaarden - al heb je wel alle Assassins vaardigheden.
Nieuw is dat je niet langer inwisselbare officieren en hoge piefjes moet omleggen, maar Assassins als hoofddoelen hebt... en ik hoef jullie niet te vertellen over welke slicke moves die gasten beschikken. Je (hoofd)targets kunnen zich dus ook verschuilen in de bosjes, hebben Eagle Sense, rookbommen en wat al niet meer. Tegelijkertijd heb jij, oftewel Cormac, ook de beschikking over allerlei brute moves en wapens, zoals een dartpijl die guards, burgers en wachthonden gek maakt, waarna ze elkaar te lijf gaan. Je hoeft je verder niet meer zo druk te maken over het doden van 'gewone mensen'. Je bent immers een Tempelier en dat betekent eerst hakken, schieten en jezelf verrijken, en dan pas vragen stellen.En ja, dat is ook wel eens leuk voor de verandering.

"Eerst hakken, schieten en jezelf verrijken, en dan pas vragen stellen."



IJSKOUD

Naval combat is ook weer terug, en als Tempelier beschik je over genoeg geld en een behoorlijk sterk schip compleet met een soort van mitrailleur. Tikje over de top wellicht, maar het is een heerlijk wapen om kleinere bootjes mee naar de haaien te jagen.

Aangezien je behoorlijk noordelijk vaart en reist, is de duikbel niet langer van de partij. Waarschijnlijk was het een te tijdrovend werkje voor de ontwikkelaar, maar het maakt wel sense: het water zo noordelijk is ijskoud dus Cormac zou snel doodvriezen. Je kunt nog wel zwemmen, maar niet langer dan een dikke halve minuut.
De bevroren zeeën geven wel wat fraais terug. Andere dieren om op te jagen (ijsberen bijvoorbeeld), ijsschotsen om te ontwijken, ijsbergen, in het ijs vastgelopen scheepswrakken en fraaie vergezichten, inclusief het prachtige Noorderlicht.

BLACK FLAG

Ik heb me zeker vermaakt met Rogue, al gebiedt de eerlijkheid me te zeggen dat het wel heel erg oogt en voelt als Black Flag, en het zal daardoor bij sommigen een sterk been there, done that gevoel oproepen.
Anderzijds, er waren ook gamers die Black Flag juist een van de leukste AC games vonden, en die kunnen dan ook vol enthousiasme weer de zeilen hijsen. ✖





SUB-WERELD IN FAR CRY 4

Onthuld op Gamescom: Shangri-La als een subwereld in de wereld van Kyrat (Far Cry 4). Het betreft een mythische wereld waar je jezelf via speciale portals toegang toe verschaft. Je kunt er alleen met een speciale magische boog vechten, maar... je kunt er de tijd vertragen en je hebt een heuse spooktijger die je in kunt zetten om vijanden op te peuzelen. Nice!



ACTION ADVENTURE
PS3 / XBOX 360
UBISOFT SOFIA & SINGAPORE / UBISOFT
11 NOVEMBER 2014

MICROSOFT ZELFVERZE



Met de Benelux launch van de Xbox One voor de deur, toonde Microsoft zich opvallend zelfverzekerd in Keulen. Er waren niet heel veel grote nieuwe aankondigingen maar we werden toch een paar keer aangenaam verrast. Én we hebben eindelijk lekker veel games kunnen spelen.


GAMESCOMPILATIE

FABLE LEGENDS

We geven het niet graag toe maar in Fable: Legends missen we de magie van het avontuur dat met name Fable en Fable II ons bracht met z'n toegankelijke, Britse en oh zo witty gameplay.



Dat gezegd hebbende; we vermaakten ons wel met FL, want ook deze zwaar op co-op leunende action-RPG neemt zichzelf niet al te serieus.
We konden voor het eerst de Villain mode spelen en dat is voor de strategie minnende spelers een leuke, extra toevoeging. Je beziet de verschillende quest arena's als een soort God: per quest moet je, als je een van de Heroes speelt, door vijf à zes verschillende arena's knokken en dat doe je vanuit de derde persoon. Als Villain bekijk je de wereld van bovenaf, RTS style, en stuur je allerlei shit op de Heroes af, zoals pijlen schietende en hakkende minions, bommetjes uitspugende monsters of een dikke Ogre die als speciale power een vette scheet laat. Ja, ja, het blijft Lionhead.
De Dungeon Keeper roots zien we duidelijk terug in deze Villain mode van Fable: Legends, maar of het spel daadwerkelijk legendarisch wordt, valt nog te bezien.

SUNSET OVERDIVE

Een game waarin de halve mensheid in mutanten is veranderd door een energy drink. Sunset Overdrive bewijst dat post-apocalyptisch niet altijd bruin en mistroostig hoeft te zijn.



Jet Set Radio meets Worms meets Crackdown meets Saints Row III in een game die echt helemaal los gaat. Niet alleen op het gebied van verhaal, stijl en de daarbij horende graphics is het een gekkenhuis, maar ook de gameplay is als een Geordie Shore-afvallige met een ongelimiteerd budget in Amsterdam.



FLITSENDE CHAOS

Met een scala aan bizarre wapens (van een gun die exploderende teddyberen afschiet tot eentje die LP's lanceert alsof het sawblades zijn) probeer je zo stijlvol mogelijke combo's te maken, waarmee je 'Amps' verdient. Deze powers zorgen er bijvoorbeeld voor dat je overal waar je gaat een spoor van vuur achterlaat, met nog meer mayhem tot gevolg.
Combo's hou je gaande door als een skater over buizen en randen te grinden om zo de boel aan elkaar te rijgen, of door springend rond te stuiteren op verschillende verrassend veerkrachtige objecten (je kunt op porta-potties jumpen alsof het trampolines zijn).
Het geheel is zo'n aangenaam flitsende chaos, dat die witte Sunset Overdrive Edition Xbox One met Day One Content een verdomd aangenaam pakketje lijkt...

KERD OVER XBOX ONE



FANBOY TV

Een leuke aankondiging voor de Halo-fanboys van deze wereld: Halo Channel.
Het betreft een digitaal netwerk voor Xbox One dat tegelijkertijd met de release van The Master Chief Collection in november live gaat.
Een kanaal waar je alles rondom Halo terugvindt: games, documentaires, interviews, behind the scenes materiaal enzovoort, enzovoort. Daarnaast zal je hier ook de episodes van de tv-show Halo Nightfall kunnen bekijken.



SCREAMRIDE

Er zou deze Gamescom een nieuwe titel voor Xbox One worden aangekondigd, dat bleek echter geen Triple A titel, zoals gehoopt, maar een game genaamd Screamride.

Het betreft een soort Rollercoaster Tycoon Extreme-achtige titel waarbij je deze keer geen pretpark beheert maar een testlab om de meest extreme, levensgevaarlijke achtbanen en attracties te bouwen.
Levend publiek mag jouw absurde, letterlijk misselijkmakende bouwsels uittesten, waarbij je succes wordt afgemeten aan de hoeveelheid gekrijs die de arme zielen produceren.

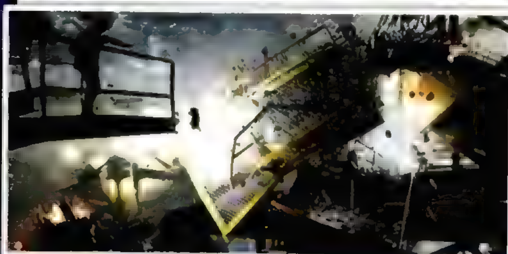
Al snel wordt duidelijk dat de game erop uit is om je de attracties zo in te laten richten dat karretjes uit achtbanen vliegen en enorme bollen met stoeltjes losraken en omliggende gebouwen en wolkenkrabbers (deels) doen instorten.
Een hilarisch alternatief op de bekende pretparksims die naast Xbox One ook naar Xbox 360 komt.

QUANTUM BREAK



Voor Jan was het dé game van de show: Quantum Break. De nieuwe, exclusieve Xbox One game van Remedy verenigt het beste van Alan Wake met Max Payne 1 en 2, en roert daar een dosis filmisch spektakel doorheen waar je bang van wordt.

Jij speelt Jack Joyce die door een experiment (dat natuurlijk volledig mis is gegaan) uiterst krachtige tijd-manipulatieve krachten krijgt. En dat is mooi meegenomen, want de kwaadaardige Monarch Corporation is naar je op zoek en stuurt hun privéleger achter je aan.
De third-person, coverbased actie ziet er spectaculair uit (The Matrix meets Michael Bay). De shootouts zijn intens en flitsend onder andere doordat Jack razendsnel van A naar B kan rennen en de tijd dan even stil staat, waarna je tegenstanders niet meer weten waar je nou uithangt. Ideaal om de bad guys te flanken of, nog veel cooler, naar je vijand in kwestie toe te rennen en hem een ferme muilpeer of karatetrap te verkopen.



STOP DE TIJD

Schakelt Jack zijn timepowers nog een tandje hoger, dan kan hij voorwerpen en mensen tijdelijk bevriezen in een tijdvacuüm: Jack 'bevriest' een schietende guard, diens kogels blijven in de lucht hangen, terwijl je je gun leegt op de desbetreffende bewaker. Als de tijd weer doorloopt, wordt je doelwit doorzeefd voordat hij 'watskeburt?' heeft kunnen zeggen. Hetzelfde kun je doen met allerlei voorwerpen waarbij je regelmatig wordt getrakteerd op een filmische, in slow-motion gepresenteerde explosie die sommige actiefilms doet verbleken.
Je tijdkrachten spelen ook een belangrijke rol tijdens springpuzzels, want om je heen blijft de tijd af en toe hangen/stotteren. In extremere situaties lopen heden en verleden door elkaar waardoor ongelukken gebeuren en de omgeving letterlijk uit elkaar gescheurd wordt.

BESTE EXCLUSIVE

In de GC demo zagen we hoe een tanker een enorme brug doorboort met alle gevolgen van dien. Halverwege deze gigantische ravage blijft de tijd stilstaan en kan Jack door dit alles heen lopen terwijl vuur, staal, puin, voertuigen en mensen verstijfd blijven staan of doodstil in de lucht blijven hangen. Sommige voorwerpen komen hierdoor in een timeloop terecht, waardoor je sprongen en sprintjes goed moet timen om er niet door geplet te worden.
De waanzinnig dikke actie van Quantum Break kreeg de aanwezigen in Keulen massaal op de banken. Hier koop je een Xbox One voor. Beste Xbox exclusive tot nu toe. Punt. ✖

VERRASSING!

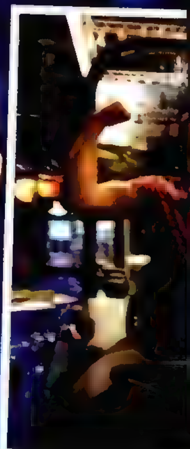
Koekoek! Wij zijn Square Enix en wij vonden dat Tomb Raider multiplatform met 4,5 miljoen verkochte exemplaren in vier weken tijd wat tegenviel. Daarom gaan we voor de opvolger Rise of the Tomb Raider een exclusiviteits-deal aan met Xbox One. Logisch hè?
Tja, wij denken toch dat 't hier een tijdelijke exclusiviteits-deal betreft; het zou ons in ieder geval niet verbazen als de game na een tijdje alsnog naar de PC en PS4 komt.

»

SONY LIET 'T IN K

Sony sloeg zich nadrukkelijk op de borst vanwege de ruim tien miljoen verkochte PS4's in nog geen jaar tijd, maar de Uncharted HD collection en een PS4/PSVita bundel schitterden door afwezigheid. Gelukkig had Sony genoeg andere verrassingen meegenomen naar Keulen.





THE TOMORROW CHILDREN

Een van de grote verrassingen op de Sony persconferentie was The Tomorrow Children, een knotsgekke community builder sim die de Russische propaganda van eind jaren zestig knipogend als inspiratiebron neemt.



De vormgeving van The Tomorrow Children is zeer bijzonder. Het voelt alsof je rondloopt in een leeg Oostblok landschap dat je vult door steden te bouwen en te ontwikkelen. Bij dat bouwen en ontwikkelen word je geholpen door een trits klonen, in de vorm van een braaf ogend meisje.

GRAVEN EN HAKKEN

Aan jou de taak om de bijna weggevaagde mensheid weer in ere te herstellen. Dat doe je door te graven, te hakken en te onderzoeken op de verschillende eilanden die zijn ontstaan uit de wensdromen van de overgebleven mensen (ben je er nog?).
Maar er zijn ook monsters en andere bedreigingen die zijn ontsproten uit de nachtmerries en angsten van de overlevenden.
Door eilanden te harvesten, vergaar je resources waarmee je van alles en nog wat bouwt. Maar wat blijkt? De gekloonde dametjes zijn andere spelers die a-sync samen met je bouwen en je stad beschermen tegen dreigend gevaar.
Bijzonder is The Tomorrow Children absoluut, zowel qua gameplay als presentatie, maar in feite is het gewoon een variant op een citybuilder/RTS, maar wel een heel bijzondere.

WiLD

WiLD mixt een Neanderthaler-achtige oertijd met een Keltische wereld in een vibe die sterk doet denken aan de Pixar film Brave.



Niemand zag aankomen dat Michel Ancel, bedenker van Rayman en Beyond Good & Evil, tijdens de Sony persconferentie uitgebreid zou spreken over een nieuwe indie-studio genaamd Wild Sheep en hun game WiLD. Ancel blijft vooralsnog gewoon in charge bij Ubisoft Montpellier, maar WiLD is zo'n veelbelovend zijproject dat Ancel de game zelf aan het publiek voorstelde.
De makers noemen de game een survival adventure met 'unlimited online interactions' waarbij ieder mens en dier dat je tegenkomt een speler kan zijn.
We zagen beren, wolven, adelaars en vissen maar ook een vrouwelijke boogschutter, een grote vriendelijke Barbaar, een dame die op een enorme vogel zat en een chick die een wolvenroedel aanstuurde.
Het spel wist instant de harten van het publiek te veroveren; niet verwonderlijk voor een game die lijkt op iets dat Peter Molyneux al z'n hele leven lang had willen maken.

ZELDA VOOR DE PS4?

Jongens, geef ons **RiME** en geef het ons snel! De game liet zich vorig jaar effe vluchtig zien op Gamescom om vervolgens een jaar lang onder te duiken en nu terug te komen met een vengeance. Deze ICO/Zelda-achtige game van een knaapje dat terechtkomt op een mysterieus eiland vol puzzels, mythische technologie en bijzondere wezens, wist opnieuw een gevoelige snaar te raken. De cartoony graphics, de prachtige muziek, het zachte kleurenpalet, de veelbelovende puzzels... wij willen RiME nu!





GAMESCOMPILATIE

EULEN DONDEREN



SOORT VAN GRATIS

Mmm… de aankondiging op de E3 dat je in **Far Cry 4** 'gratis' in de co-op modus een buddy die het spel niet bezit, kon uitnodigen om de game met je te spelen, blijkt een flinke adder onder het gras te bevatten.
Bezitters van de PS3/PS4 versie van Far Cry 4 krijgen tien keys die ze kunnen geven aan een vriend(in) en die kan dan twee uur lang gratis aan je zijde schieten in het prachtige Kyrat.
Nog steeds een leuke extra maar op de E3 werd het wel effe anders gebracht. Flauw.

UNTIL DAWN

Twee jaar geleden werd Until Dawn onthuld op Gamescom. Daarna was het heel lang stil en nu is de game terug en grotendeels opnieuw ontworpen… voor de PS4.

Until Dawn was oorspronkelijk een PS3 survival horror game die je helemaal met de Move bestuurde (met name de Move als zaklantaarn maakte sense) en het spel zag er destijds veelbelovend uit.
De game gebruikte veel horror clichés, maar gaf er een Heavy Rain-achtige twist aan, en dat doet 't nog steeds.

HEAVY HORROR

Een groep vrienden komt samen in een huisje in een bos om een gemeenschappelijke vriend te gedenken die precies een jaar geleden overleden is. En je voelt 'm al aankomen: een voor een verdwijnen de hoofdrolspelers, en dat heeft vast iets te maken met een gemaskerde creep die in de bossen rondloopt.
Het toffe is dat je, net als bij Heavy Rain, alle personages onder de knoppen krijgt en het horroravontuur dus vanuit verschillende perspectieven beleeft. Daarbij zijn jouw keuzes letterlijk van levensbelang. Als je heel goed speelt, kan iedereen het overleven, maar als je de boel opfokt, zal de een na de ander op gruwelijke wijze het loodje leggen. Een interessant uitgangspunt waardoor spelers niet snel hetzelfde avontuur zullen meemaken.
Door de kracht van de PS4 wordt de ijzingwekkende spanning ook lekker scherp HD in beeld gebracht.
Overigens: bij deze is de Move dus met terugwerkende kracht ge-axed en daar zullen veel gamers niet rouwig om zijn.

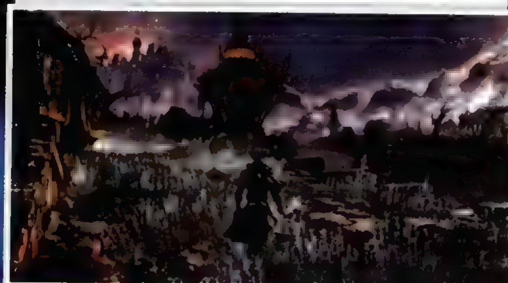
BLOODBORNE

Op de E3 was Bloodborne slechts met een trailertje en een veel te vroege (lees buggy) versie in een achteraf kamertje aanwezig. Op de Gamescom werd de game gelukkig uitgebreid getoond en gedemonstreerd.

"We willen dat spelers constant in doodsnood verkeren", aldus producer Masaaki Yamagiwa van From Software. "Elke vijand, elk gevecht, moet je einde kunnen betekenen."
Fans van From Software's meesterwerken Demon's Souls en Dark Souls kunnen dus gerust zijn; ook Bloodborne wordt een tergende moeilijke game.

COMBAT

Volgens Yamagiwa is het grootste verschil tussen Bloodborne en de Souls-spellen de setting in de stad Yharnam, een nachtmerrie-achtige variant op Victoriaans Londen, met gotische kathedralen, spookbossen en begraafplaatsen. Het verkennen van die omgevingen speelt nog steeds een grote rol, maar meer dan in de Souls-spellen zal de focus komen te liggen op de combat. Aanvallende combat.
"We willen niet dat spelers steeds een aanval afwachten, blokken, en dan pas zelf aanvallen", zegt Yamagiwa. "Daarom hebben we het regainsysteem toegevoegd. Simpel gezegd houdt dit systeem in dat je nadat je schade hebt geleden, nog een heel kort moment de kans hebt die schade te herstellen."



We zien inderdaad dat een stuk verloren energie in de energiebalk nog even een geel stuk achterlaat, en dat dit stuk weer wordt aangevuld als je personage een vijand raakt.

MEESTERWERK

Maar denk niet dat je dus gewoon maar moet blijven hakken", waarschuwt de producer. "Zeker niet als je een wapen gebruikt dat je na één slag even kwetsbaar achterlaat."
Wat de wapens betreft: er zijn dit keer ook vuurwapens, maar gezien de schaarse ammo spelen die alleen een ondersteunende rol. Belangrijker is het feit dat je elk slagwapen open en dicht kunt klappen.
Yamagiwa: "Met een korter wapen kun je sneller toeslaan, met een lang, uitgeklapt wapen komt je slag harder aan. Je kunt ook tijdens combo's tussen de twee vormen wisselen."
Er is nog veel onduidelijk over Bloodborne, maar elke keer als ik meer van het spel zie en hoor, stijgt m'n vertrouwen dat óók Bloodborne een bloedmoeilijk meesterwerk wordt. Spelers die graag constant in doodsnood verkeren, kunnen dus gerust zijn. ✖

EA SCHIET TWEE KEER RAAK (VOOR WOUTER)

SHADOW REALMS & THE SIMS 4



GAMESCOMPILATIE

Wouter heeft een haat-liefde verhouding met EA. Battlefield en FIFA kunnen hem gestolen worden, maar voor de Sims, Dragon Age en Mass Effect (of soortgelijke spellekes) mag je hem na twaalf uur 's middags uit zijn bed bellen. Twee keer raak dus deze Gamescom...

SHADOW REALMS

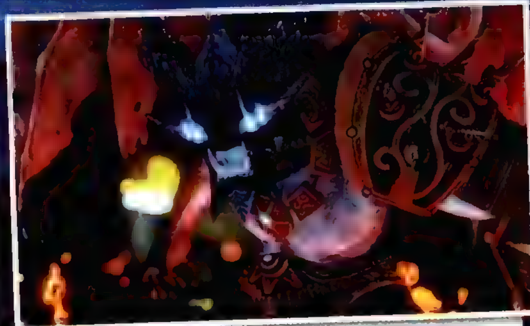
De Dungeon Master heeft de touwtjes in handen in een eindeloos, interactief fantasy-verhaal waarin elke beslissing gevolgen heeft en alles kan gebeuren, dankzij de creativiteit van het menselijke brein.
BioWare, waarvan veel werknemers ooit bij Black Isle Studios zaten, probeert haar hele bestaan al de magie van de Dungeon & Dragons tabletop RPG's te vertalen naar de wereld van videogames. Aan die pogingen hebben we games zoals Baldur's Gate, Neverwinter Nights en uiteindelijk ook Dragon Age en Mass Effect te danken, maar het is lang geleden dat een game zo direct refereerde naar pen & paper role-playing games als Shadow Realms dat doet.

EVIL BASTAARD

Shadow Realms is een 4 tegen 1 actie-RPG, die ook zeker een third-person dungeon crawler genoemd mag worden, waarin vier volledig te customizen Heroes op zoek gaan naar schatten, geheime deuren terwijl ze vallen omzeilen en verhaalgedreven doelen completeren.
Ondertussen worden ze gedwarsboomd door een Shadowlord, aka een Dungeon Master. Ook deze evil bastaard is te customizen en heeft een uitgebreide skilltree, maar kent verschillende gedaanten als hij zich manifesteert in allerlei monsters die de helden naar het leven staan. Maar hij kan ook onzichtbaar blijven om zo vallen te zetten en spells te casten. Man, wat moet het vet zijn om een Shadowlord te zijn!

MAGIC IN THE STREET

Verrassend is met name de setting, want die is niet klassiek fantasy in Bethesda/BioWare bruin. Nee, deze Evolve-achtige MP game speelt zich in de moderne wereld af, je crawlt eigenlijk niet door dungeons, maar loopt Magic te spuien op straten waar auto's overheen rijden en waarlangs neonborden aan de muur hangen.
Ook het feit dat de content op episodische wijze aan ons zal worden aangeboden, maakt de game in theorie eindeloos, net zoals de tabletop RPG's van weleer, en bovendien een RPG zoals we die nog nooit gezien hebben.
BioWare neemt hiermee weer eens een interessant risico, laten we dat op z'n minst belonen met onze aandacht... ✖





BASICS
ACTIE RPG
PC
BIOWARE / EA
NNB

THE SIMS 4

Ik had er weinig vertrouwen in dat The Sims 4 ook maar in de búúrt zou komen van de sterke basis die The Sims 3 bood, met z'n vrij te doorkruisen en in te delen, uit één open ruimte bestaand dorp. Laat staan dat het de voeten zou mogen kussen van het briljante deel 2, dat een soort genetische speeltuin van awesomeness was, zelfs zonder wat voor add-ons dan ook.
Immers, het element waar in dit deel de nadruk op ligt, emotionerende Sims en de 'hilarische' situaties die daaruit kunnen ontstaan... tja ... laten we zeggen dat ik mezelf om die reden niet weer helemaal vanaf de Genesis de hele bloedlijn aan mijn Cox- en Godsent-families from scratch zag opbouwen.

SMOOTHER

Gelukkig zijn de verschillende gemoedstoestanden van de gesimuleerde mensjes niet het enige vlak waarop deel 4 erop vooruit is gegaan, want het huizen bouwen - misschien wel het leukste onderdeel van The Sims - is veel, veel smoother en simpeler geworden, vooral dankzij handige pijltjes waarmee je op eenvoudige wijze kamers kan verplaatsen en hun formaat kunt aanpassen.
Maar ook pre-set vertrekken, al dan niet vooraf ingericht en in verschillende vormen, zorgen ervoor dat je zó snel en soepel een huis bouwt, dat je bijna vanzelf geneigd bent bizar grote, gestoord ingewikkelde projecten te starten.

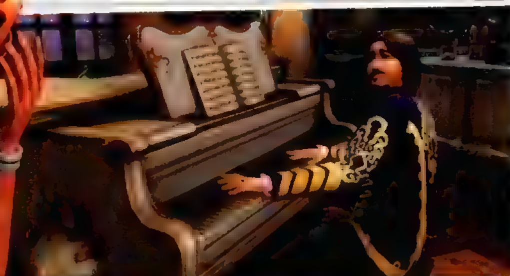


GAMESCOMPILATIE

NUTTIGE RUZIES

Overigens is het ook niet eerlijk het hele emoties-ding weg te cijferen, want eindelijk hebben voorheen nutteloze interacties zoals ruzie zoeken daadwerkelijk nut. Zo zorg je er nu namelijk voor dat je Sim minder kwaad wordt en in het proces levensgeluk verdient.
Naast het huizen bouwen, krijgt dus ook het hele sociale aspect in The Sims 4 een flinke boost, net zoals veel aspecten van Create-A-Sim, waarmee eigenlijk 'alleen' de spelomgeving (die kleiner en geslotener is ten opzichte van 3) er op achteruit gaat in dit deel. ✖







BASICS
LIVE SIMULATOR
PC
EA
5 SEPTEMBER 2014

MIYAMOTO



Als 'Miyamoto-fan voor het leven' moest Jurjen tot zijn spijt constateren dat de man die hem in de jaren tachtig Mario en Zelda bracht de laatste jaren maar weinig voor hem had betekend. Gelukkig voelt Jurjen zich door Miyamoto's nieuwste projecten wél weer aangesproken.

"Je moet 'm grote voeten geven", zegt de man van Nintendo, links van me. "Dan val je minder snel om. En je kunt z'n hoofd beter niet zo groot maken, anders wordt ie topzwaar."
Rechts van me geeft collega Samuel ook adviezen, van het soort dat ik van hem verwacht. "Je moet 'm een grote lul geven. Een grote lul is het belangrijkst."
Ik speel Miyamoto's Project Giant Robot en versleep de knoppen op het scherm van de Wii U GamePad om de onderdelen van mijn reuzenrobot groter en kleiner te maken. Er is geen lul, dus rek ik armen en benen nog een stukje uit. Ik kies ook voor bijzonder lange en brede voeten, een deerniswekkend klein hoofd, middelgrote vuisten en een forse romp. "Zo", zeg ik. "Mijn reuzenrobot is helemaal klaar om ass te kicken."

GODZILLA-FILMS

Tijdens het trage robot-tegen-robot gevecht dat volgt blijk ik geen stap vooruit te kunnen komen met die veel te lompe poten van me. Dapper probeer ik de aanvallende robot met zwaaiende armen van mijn lijf te houden (waarbij ik controls met de analoge sticks met bewegingen van de GamePad moet combineren), maar al snel ga ik om. Toch maar wat anders proberen, dus.
In een eindeloos lijkende lijst onderdelen selecteer ik interessant ogende bouwstenen voor een volgende robot-sumo-match. Ik bedenk dat het even eenvoudige als uitgebreide customize-concept wel eens tot zeer interessante en in elk geval hilarische 2-speler-matches zou kunnen leiden.
Is Project Giant Robot een typische Miyamoto-game? Ja, het is een typische Miyamoto-game. Maar Project Giant Robot is wél van een heel andere orde dan de spellen waar Miyamoto in de jaren tachtig faam mee verwierf.



weetje • weetje

Zowel in Star Fox als in Project Guard zien we robots die sterk lijken op R.O.B., een oud Nintendo-accessoire dat wel vaker opduikt in Nintendo-games (zoals Smash Bros., Mario Kart, WarioWare & Pikmin).

CULTUURSCHOK

In de jaren tachtig was ik een fan van flipperkasten en videogames. Vooral van videogames. Mijn favorieten waren Pac-Man, Space Invaders en Donkey Kong. Toen kreeg ik een NES, met de beroemde combi-cassette van Super Mario Bros. en Duck Hunt.
Nadat de eerste honderd eenden met veel gejoel en gejuich uit de lucht waren geknald, wilde ik dat platform-



DRIE PROJECTEN – ÉÉN SERIE

De drie op deze pagina besproken games/projecten, moeten uiteindelijk samenkomen in dezelfde Star Fox-serie. Inderdaad, een serie, dus niet één spel. Of zoals Miyamoto het zelf zegt: "In plaats van dat we één grote titel maken, kiezen we bij deze Star Fox misschien wel voor een andere aanpak, meerdere releases die met elkaar zijn verbonden door verschillende missies. Als je de Star Fox-serie tot nu toe beschouwt als een serie films, zou je deze nieuwe aanpak kunnen zien als een tv-serie van Star Fox."



GOES INDIE

STAR FOX

Veel hebben we nog niet van de nieuwe Star Fox gezien, maar dat er een nieuwe Star Fox komt is natuurlijk al geweldig nieuws. De eerste beelden roepen herinneringen op aan de beste Star Fox-delen. En natuurlijk is er meer. Dit keer kun je je Arwing besturen met de motion controls van de GamePad, waarbij een cockpitview op diezelfde GamePad óf op tv verschijnt (het andere scherm toont het meer gebruikelijke perspectief, van vlak achter je schip). Ook wordt het mogelijk om met twee spelers co-op te spelen, waarbij de ene speler een helikopter en de andere een daaraan hangende robot bestuurt. Die robot kan in een kanon veranderen, maar ook op de grond landen om daar vijanden aan te vallen of goodies op te pikken.
Het klinkt nú al beter dan alles wat sinds de N64-versie uit 1997 met de Star Fox-franchise is gedaan.



spel met Mario ook wel eens proberen. Een cultuurschok volgde.
Dat spel was zó veel grootser, eigenzinniger, verrassender, magischer en perfecter dan alles wat ik tot dan toe had gespeeld, dat het voelde alsof ik door God was aangeraakt, en vervolgens door de duivel via tunnels vol beklemmend, geestteisterend genot naar de eindeloze hel van 7-4 was gesleept. Uiteindelijk wist ik óók 7-4 en die vermaledijde wereld 8 nog te overwinnen. Flipperkasten konden me sindsdien niet meer boeien.

FAN FOREVER

Toen ik voor het eerst Super Mario Bros. speelde, was ik me nauwelijks bewust dat dit spel door mensenhanden was gemaakt. Zo vóelde het ook niet. Laat staan dat ik de naam Miyamoto al eens had gehoord.

Inmiddels zijn we meer dan een kwart eeuw verder, en in die tijd heb ik letterlijk elke game met Miyamoto in de credits gespeeld. Waaronder heel veel Mario's en Zelda's, Star Fox, Luigi's Mansion en Pikmin. Ik heb me in alle boeken over de meester verdiept, lees elk Miyamoto-interview wat ik kan vinden, en mocht 'm zelf ook vier keer interviewen.

> **"Zijn werk lijkt weer voor míj bedoeld."**

Ik beschouw mezelf als Miyamoto-fan voor het leven, maar moet tegelijkertijd wél constateren dat er de laatste jaren weinig magisch werk uit zijn handen is gekomen.

VOOR MIJ

De spellen waar Miyamoto de afgelopen jaren zijn naam aan verbond, waren wel baanbrekend, maar niet voor gamers. Ze waren zelfs voornamelijk op níet-gamers gericht. Ik zag dingen als Nintendogs, Wii Music en Wii Fit voorbij komen, bewonderde Miyamoto's onverwachte, grensoverschrijdende ideeën, maar dacht tegelijkertijd: wanneer ben ík nou weer eens aan de beurt?
Bij Project Robot kreeg ik dit jaar voor het eerst weer eens het idee dat Miyamoto iets voor mij had gemaakt. Niet het grootse avontuur waar ik op gehoopt had, maar een indiegame. Tenminste, zo kijk ik naar Project Robot. Een spel van een vrije geest die niet denkt aan monetization, maar probeert gamers iets nieuws te bieden. Iemand die de kinderlijke verwondering wil prikkelen, uitdaagt tot experimenteren, en weet dat er om z'n spel gelachen zal worden.

OBSCURE INDIEGAMES

Ik ben ouder geworden. Naast grote avonturen in magische landen, speel ik ook graag kleinschaliger vermaak met aparte spelmechanieken en frivole experimenten. Daardoor zijn indies óók mijn focus geworden.
Miyamoto is ouder geworden. Hij lijkt wel een beetje klaar met grootse avonturen en het slepende producerwerk aan driejarige projecten. Hij wil in de werkende jaren die hem nog resten vaker en met kleinere ideeën komen, zegt hij zelf.
Zijn nieuwe projecten zijn qua omvang en strekking misschien eerder vergelijkbaar met obscure indiegames als QWOP en een vernuftig spelletje als Duck Hunt dan met Super Mario Bros., maar de lol is er niet minder om. Zijn werk lijkt in elk geval weer voor míj bedoeld. ✖

PROJECT GIANT ROBOT

Het is een hele kunst om je reuzenrobot met een combinatie van knoppen en motion controls te besturen. Laat staan om je tegenstander volgens de sumoworstel-regels tegen de vloer of uit de ring te werken. Maar het blijkt superleuk om het te (blijven) proberen. Temeer omdat je die robot zelf hebt gemaakt, en het strijdbepalende physics-model elke domme keuze (te grote voeten, te kleine voeten, te grote vuisten, te kleine vuisten, enzovoort) direct afstraft. Met de combinatie van de enorme hoeveelheid onderdelen, de mogelijkheid de dimensies van elk onderdeel te bepalen en de heerlijk klunzige besturing, is hilarisch knutsel- en knokwerk gegarandeerd. Dit is serieus drieënveertig keer leuker dan het lijkt.



PROJECT GUARD

In dit tower defence-achtige spel plaats je in de eerste fase twaalf camera's met lasergeweren op de muurtjes van een doolhofachtig fort. In de tweede fase moet je snel tussen die camera's wisselen om het hart van je fort tegen binnendringende robots te beschermen. Daarbij toont het tv-scherm een rooster met beelden van alle 12 camera's, waarvan je er steeds één kunt kiezen om er de robots mee onder vuur te nemen. Zeker in combinatie met toeschouwers die helpen de camera's in de gaten te houden en steeds roepen op welke cameranummers de sneaky robots te zien zijn, leidt dit tot behoorlijk unieke en verrassend spannende actie.



INTERVIEW MET ARJAN BRUSSEE

TWEE BAZEN BUNDELEN BRAVOURE IN BOSS KEY



Het zal je niet ontgaan zijn: CliffyB (Gears of War) is samen met 'onze' Arjan Brussee (Killzone) de nieuwe studio Boss Key begonnen. Niet eens zo vreemd, als je bedenkt dat die mannen twintig jaar geleden al samenwerkten aan Jazz Jackrabbit. JJ sprak Brussee o.a. over z'n plannen met Boss Key in een exclusief interview.

Het opstarten van Boss Key was in juli groot nieuws (oké, mede vanwege de komkommertijd). Cliff Bleszinski is immers een grote naam in de industrie en menigeen vroeg zich af hoe lang zijn zelfgekozen sabbatical zou gaan duren. Nou, tot juli 2014 dus.
Samen met Arjan Brussee (ooit mede-oprichter van Guerrilla) startte hij een nieuwe studio die zich gaat storten op een F2P First Person Arena Shooter genaamd Bluestreak.
Waar iedereen zich in de media op Cliffy stortte, lieten wij vanzelfsprekend onze vaderlandse gevoelens spreken. We namen contact op met Arjan Brussee in San Francisco, de plek waar hij tegenwoordig woont.

CLIFFY

PU: Wanneer ontstond het idee om samen met Cliffy Boss Key te beginnen?
Arjan: We zijn ongeveer een jaar geleden begonnen met praten, alleen hij en ik. Met een Hollywood-agent (zo iemand die ook acteurs representeert bij onderhandelingen voor films) zijn we toen deals gaan opzoeken - bij de standaard bedrijven (Microsoft, Activision en EA), maar ook bij 'pure digital' bedrijven als Nexon. We waren op zoek naar de beste deal die aansloot bij ons prille idee. Dat hele traject, inclusief de onderhandelingen en het opstellen van de contracten, heeft bijna een jaar geduurd. Toen de deal met Nexon rond was, hebben we het openbaar gemaakt.
PU: Je kent Cliffy al langer. Kun je aangeven wat jullie onderlinge geschiedenis is? En waarom kunnen jullie het zo goed met elkaar vinden?
Arjan: Als beginnende developers maakten we in het begin van de jaren negentig Jazz Jackrabbit. Daarna zijn we ieder een eigen carrière begonnen. Ik kwam hem echter in die periode vaak tegen op shows als de E3 of GDC en heb altijd contact gehouden. We passen goed bij elkaar, hij is creatief, ik ben meer gestructureerd en een ex-programmeur, we kunnen elkaar dus aanvullen. En met ons gezamenlijke netwerk van (ex-) collega's kennen we ongeveer iedereen in de industrie, wat het makkelijker maakt om mensen aan te trekken.

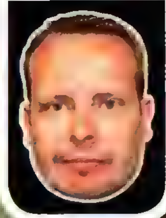

Cliff Bleszinski, ook wel bekend als CliffyB. Hij kan nu mooi zeggen dat die B voor Boss Key staat.


Begin jaren negentig maakten Cliff (Gears of War) en Arjan (Killzone) Jazz Jackrabbit. Een platformspel met een groen konijn. Maar hij had al wél een gun.


Arjan Brussee, een van de grootste spelontwikkelaars die Nederland heeft voortgebracht, gaat graag met flessen bier op de foto.

BATTLEFIELD HARDLINE

PU: Een paar jaar terug heb je Guerrilla verlaten voor een plek bij Visceral Games (o.a. Dead Space). Als we ons niet vergissen is daar (nog) geen concrete game uitgekomen? Waar werkte je aan?
Arjan: Ik werkte bij Visceral Games aan Battlefield Hardline. Ik heb zo'n tweeëneenhalf jaar geleden het pre-productie traject gestart, samen met de creative director van Visceral. Concept bedenken, pitches maken voor alle execs, eerste artwork maken, met een klein teampje proberen een prototype te maken, etcetera. Daarnaast aan Battlefield 3 gewerkt (dingen



FREE-TO-PLAY FIRST PERSON ARENA SHOOTER

Inderdaad, een Free-To-Play First Person Arena Shooter. Het is een mond vol, maar dit is wel wat het eerste project van Boss Key Productions behelst. Free-To-Play is hot en scoort vooral als MOBA (League of Legends en DotA) momenteel als een malle. Op het gebied van de FPS is er echter nog weinig. Het merendeel van de shooters houdt nog vast aan het traditionele concept van de full priced blockbuster. Boss Key wil in dat gat gaan springen (dat geldt trouwens ook voor Epic, de oude werkgever van Cliffy, met Unreal Tournament). En dat kunnen ze, want ondanks dat de carrière van zowel Cliffy als Arjan echt [illegible] met Jazz Jackrabbit, ligt hun grote passie bij de ietwat duistere, apocalyptische, testosteron geladen shooters. Kijk maar naar Gears of War en Killzone, en je ziet waar het met Bluestreak waarschijnlijk naartoe gaat. En zijn dat niet de letters van het Hollywood-bord op het eerste vrijgegeven artwork?



NEXON???

Ja, Nexon ja. Je weet wel, die Koreaanse gasten van United Eleven, Combat Arms en MapleStory. Zegt je niets? Schaam je dan niet; Nexon is hier niet echt bekend. Maar in Azië zijn ze een grootmacht als het gaat om F2P-games. En dat aspect bevalt Boss Key het meest. Traditionele partijen als Activision en EA willen ook graag F2P claimen, maar zijn er nog niet echt sterk in, zie bijvoorbeeld de farce van Dungeon Keeper. En PC en digital only is ook (nog) niet helemaal hun territorium. Boss Key neemt dus niet de gemakkelijkste route maar gaat voor een partij die veel cliënten en tijd heeft om binnen het F2P genre een ingame content concept te ontwikkelen waar gamers wel voor willen betalen. Dergelijk gedrag kunnen we alleen maar waarderen en past bij het eigenzinnige karakter van Cliffy en Arjan.





Het door Cliffy bedachte Gears of War. Een spel over vriendschap.

als de motorfiets, de paradrop en de CTF gamemode) en aan diverse andere EA-projecten. Op de laatste E3 werd Hardline eindelijk officieel aangekondigd, ik zat met twintig mensen in een zogenaamde 'war room' om te zorgen dat de onthulling supersoepel verliep.

PU: *De laatste tijd zie je veel bekende namen uit de developer scene bij grote studio's vertrekken om weer lekker old skool met een kleine, overzichtelijke groep mensen games te maken. Is die overweging voor jou ook belangrijk geweest om bij Visceral weg te gaan? En vind je dat de industrie wat te veel afglijdt naar grote Triple A-productiefabrieken, waar niemand elkaar meer kent en marketeers en managers de baas zijn?*

Arjan: De laatste jaren bij Guerrilla zat ik al over twee opties na te denken: of ik ga een startup doen, of ik ga iets doen wat nog groter is, met meer platformen (niet alleen PlayStation) en meer marketing-dollars. Op dat moment was mijn startup idee echter niet echt vergevorderd en kreeg ik een mooie aanbieding van EA om aan hun grootste shooter leiding te geven... dus heb ik daarvoor gekozen. En wat die uittocht van talent betreft; men gaat weg bij studio's omdat de grootste projecten (zoals CoD, AC, BF, Far Cry, enz.) vaak monsterproducties worden waar vijf developer teams van over de hele wereld aan werken. Dus in plaats van drie jaar lekker aan je eigen spel te sleutelen, moet je in drie jaar aan drie spellen werken... dat vinden creatievelingen niet leuk.

FREE-TO-PLAY

PU: *Jullie kiezen voor free-to-play. Waarom?*

Arjan: Voor pure digitale games is F2P een aardig werkend model. Iedereen heeft issues met pay-to-win en constante stomme pop-ups die om geld bedelen, dus we gaan uitzoeken hoe we dit minder pijnlijk kunnen maken. Het voordeel van free-to-play is dat we meer mensen kunnen bereiken, zonder dat iedereen meteen 60 euro moet neerleggen voor een game die ze niet eerst uitgebreid kunnen spelen.

PU: *Hoe groot is de invloed van succesvolle games als DotA en LoL geweest op jullie beslissing om voor F2P te gaan?*

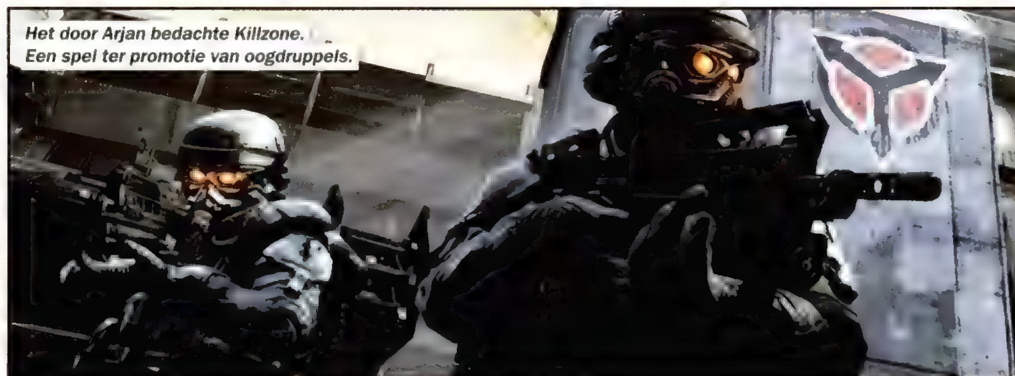
Arjan: Daar kijken we natuurlijk goed naar. Een game als LoL is minstens zo groot als Call of Duty of Battlefield, en je kan er veel van leren. Vooral de hele community en eSports-beweging met volle stadions rondom die games is super fascinerend. Met shooters is het nog niet echt gelukt om in dezelfde 'league' te komen, wij gaan proberen daar wat aan te doen. Maar allereerst moeten we een spel maken dat lekker speelt. Dat is prioriteit nummer 1.

PU: *Wat wordt jouw rol binnen Boss Key?*

Arjan: Ik word Chief Operating Officer, dus heb de leiding over de organisatie, planning en financiën, naast de technologie.

PU: *Tot slot, Jazz Jackrabbit. Nu jullie weer bij elkaar zijn... wie weet ooit een grappig vervolg?*

Arjan: We lopen met het idee om de source code te releasen (open source ofzo). Het IP is van Epic, maar die doen er niets mee. Wie weet is dat een leuke move? ✖



Het door Arjan bedachte Killzone. Een spel ter promotie van oogdruppels.

EEN KIJKJE IN DE HOOFDEN VAN ACTIVISION EN UBISOFT

Jan sprak recentelijk met twee grote bazen uit de industrie: Yves Guillemot van Ubisoft en Eric Hirshberg van Activision. Hij legde ze dezelfde onderwerpen voor, en kreeg nog best interessante reacties ook.

Guillemot is de vriendelijke, Franse dwergpoedel. Hirshberg de coole, ontspannen, gesoigneerde zakenman. Guillemot doet nog wel eens uitspraken waar zijn PR-afdeling van in een stuip trekt, Hirshberg is volledig in controle. Ze zijn zeer verschillend maar er zijn ook overeenkomsten. Beiden geven leiding aan een van de grootst gamebedrijven uit de industrie en beiden maken al jaren winst - alsof de crisis gewoon niet bestaat. Wat drijft hen? Hoe kijken ze aan tegen nieuwe IP's? Wat voor rol speelt de Wii U volgens de CEO's? Hoe belangrijk is de mobiele markt? We zetten hun openhartige en minder openhartige antwoorden naast elkaar.

OVER JAARLIJKSE SEQUELS

Guillemot:
Assassin's Creed is onze grootste en meest succesvolle franchise. Dat is klip en klaar. Maar ook Just Dance doet het jaar in, jaar uit erg goed. Door ieder jaar te innoveren en er verschillende teams op te zetten, houden we de ervaring spannend en urgent. En onze community vraagt er ook om. Men wil simpelweg ieder jaar een nieuw deel.

Hirshberg:
Het aanhoudende succes van Call of Duty en Skylanders heeft vriend en vijand verbaasd. Daar ben ik trots op. En wat Call of Duty betreft; we zijn voor het eerst in tien jaar tijd van een tweejarige naar een driejarige cyclus gegaan. Dit jaar staat voor het eerst Sledgehammer Games alleen aan het roer. Door de moderne inslag, oorlog in de nabije toekomst, zetten we datgene wat mensen verwachten van Call of Duty toch weer op zijn kop. Ik vind dat fantastisch.

YVES GUILLEMOT, BAAS VAN UBISOFT

Middelste van vijf kinderen. Zette samen met zijn broers het bedrijf op. Heeft een hoog stemmetje en een komisch accent. De 54-jarige Guillemot is vader van drie kinderen. Heeft als hobby's paardrijden en zeilen, en houdt van Franse kaas.



YVES GUILLEMOT

VER

OVER NIEUWE IP'S EN INNOVATIE

Guillemot:
Ik ben blij dat de nieuwe consoles er zijn, want zo'n consolewisseling is altijd het ideale moment om nieuwe IP's te lanceren, zoals bijvoorbeeld Watch_Dogs en The Division. Tegelijkertijd proberen we sowieso ieder jaar nieuwe IP's te introduceren. Dat hoeft niet altijd met een Triple A game, dat kan ook via kleinere titels zoals Child of Light en Valiant Hearts. Nieuwe IP's zijn noodzakelijk om de industrie voort te stuwen. En ja, natuurlijk hopen we dat een nieuwe IP uiteindelijk uitgroeit tot een franchise.

Hirshberg:
Mensen zeggen dat we al jaren hetzelfde doen. Ik vind dat onterecht. Wij innoveren wel degelijk. Destiny wordt sowieso een heel nieuw soort game met elementen uit first-person action games,, RPG's en MMO's. Daarnaast innoveren we binnen onze bestaande franchises. Kijk naar Skylanders. Het was heel makkelijk geweest om ieder jaar met nieuwe figurines te komen, maar in plaats daarvan gooien we steeds de boel om. Vorig jaar met Swap Force waarmee gamers zelf hun personages konden maken door figurines te combineren. Dit jaar kun je in Trap Team slechteriken vangen om die vervolgens voor je te laten vechten. We hebben met Skylanders nota bene een heel nieuw genre gecreëerd: de toygame hybride. Disney en Nintendo volgen ons hierin. Een mooier compliment is er niet.



weetje • weetje
Guillemot over Beyond Good & Evil 2: "De game is in ontwikkeling. Heb geduld."



OVER AANHOUDEND SUCCES

Guillemot:
De combinatie van nieuwe IP's lanceren enerzijds en bestaande franchises uitbouwen anderzijds heeft voor ons heel goed gewerkt. Daarnaast zijn we op alle markten vertegenwoordigd. Triple A games, free-to-play games, kleinere digital only games, casual games... we willen alle markten bedienen en ieder type gamer aan ons binden. Daarnaast doen we heel veel onderzoek naar het gedrag en de wensen van de gamers. We zijn voortdurend met ze in dialoog.

Hirshberg:
Wij zijn heel erg goed in een paar zaken en daar leggen we dan ook onze volledige focus op. De game-industrie is een franchise-industrie geworden, of we dat nu leuk vinden of niet. We weten heel goed waar onze kracht ligt. Dat betekent niet dat het een gelopen koers is. We kunnen nooit achterover leunen en teren op bewezen successen. Het is keihard werken. Iedere keer weer.



Nieuwe IP's als Valiant Hearts zijn volgens Guillemot nodig om de industrie voort te stuwen.



Met Call of Duty: Advanced Warfare wil Hirshberg de verwachtingen van gamers op z'n kop zetten.

OVER MOBIELE GAMES

Guillemot:
Ik denk dat we voorop lopen in onze 'second screen'-ervaring. Dat zag je al met Watch_Dogs en Assassin's Creed: Black Flag. Met The Division voeren we dat nog een stap verder. Daarnaast zijn tablets en telefoons als platformen heel belangrijk voor ons. Rayman Jungle Run was een gigantisch succes.

Hirshberg:
We gebruiken mobiele apparaten als een manier om de ervaring van onze core franchises te verbreden. Vooralsnog is het geen alternatieve, core business voor ons. We hebben recent een soft launch gedaan voor een Tony Hawk game voor iOS, Tony Hawk's Shred Session. Eens kijken hoe dat gaat.

> "De game-industrie is een franchise-industrie geworden, of we dat nu leuk vinden of niet."

OVER DE Wii U

Guillemot:
Nintendo heeft het zwaar, zoveel is duidelijk. Maar ik denk dat ze nog terug kunnen komen. Veel hangt af van het succes van Smash Bros. Dat zal de hardware-verkoop stimuleren. Wij hebben momenteel een Wii U game op de plank liggen die af is. Maar we brengen die bewust niet uit omdat de installed base simpelweg te laag is.

Hirshberg:
Nintendo is altijd een goede partner geweest van Activision en dat zal zo blijven. Wel kijken we welke games het beste passen bij welk platform. Het is logisch dat een franchise als Skylanders goed gedijt op de Wii U.

ERIC HIRSHBERG, BAAS VAN ACTIVISION

Over het privéleven van deze 46 jaar jonge CEO is weinig bekend. Feit is dat de winsten van Activision sinds zijn aanstelling alleen maar gestegen zijn. Draagt vaak een jasje, nooit een stropdas. Is, geloof het of niet, een fanatieke gamer. Tevens trotse bezitter van een Intellivision en een ColecoVision.



weetje • weetje
Hirshberg over een nieuwe Tony Hawk voor de consoles: "Wie weet. Zeg nooit nooit."

ERIC HIRSHBERG



Hirshberg vindt het een compliment dat Disney en Nintendo het Skylanders-voorbeeld volgen.

OVER TECHNISCHE ONTWIKKELINGEN

Guillemot:
Het landschap van gameplatformen blijft zich uitbreiden. Maar er moet meer consistentie komen onderling. Er is nu al interactie tussen consoles, PC, tablets en mobiel, maar straks komen ook Amazon en Apple nog met nieuwe spelcomputers.

Hirshberg:
Bij Activision denken we niet zozeer in nieuwe hardware als wel in nieuwe ideeën. Natuurlijk brengen de next-gen consoles nieuwe mogelijkheden met zich mee, vooral op social- en multiplayer-gebied. Dat zal nog belangrijker worden. Momenteel zitten we in een overgangsperiode, waardoor sales op de vorige generatie consoles wat tegenvallen. Maar dat herstelt zich snel. Iets vergelijkbaars zagen we ook bij de overgang van PS2 naar PS3. ✖

WERELDKAMPIOENSCHAPPEN

PES 2014

Vorig jaar vloog Graddus voor het WK PES naar Dubai: een van de vetste trips uit de recente PU-historie. Dit keer was de bestemming met Manchester helaas íetsjes dichterbij. 4.663,78 kilometer dichterbij, om precies te zijn. Maar hé, dat mag de pret niet drukken, het gaat immers om het voetbal...

Wel eens een wekker om 5:00 's ochtends horen afgaan? Da's geen pretje, kan ik je vertellen. Helemaal omdat - op het moment van schrijven - het WK Voetbal nog in volle gang is en ik België



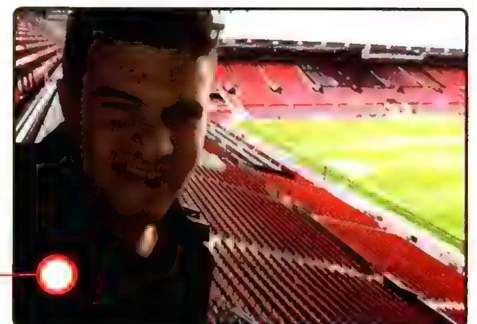
gisteren pas ruim na middernacht van de Verenigde Staten zag winnen. De lamme frietzakken. Amaai. Maar goed dat ik niet van de patatgeneratie ben (inderdaad, meer van de kapsalon met extra knoflooksaus-generatie). Anyway, 5:00 wakker dus, en om 6:00 de deur uit. En alweer voor een WK. Het ándere WK. Het WK Pro Evolution Soccer! Voordat ik het vliegtuig betreed, heb ik gelukkig nog net tijd voor een *Sultana Kokosnoot*.

THE RAINY CITY

Vorig jaar werd het spektakel in Dubai gehouden. Samen met de E3 de meest memorabele ervaring uit m'n PU-carrière. Maar nu is het dus Manchester, ook wel 'The Rainy City' genaamd.



Het verschil is daarmee niet alleen bijna 5.000 kilometer, maar ook een graad of 30. Toch, wanneer we per bus bij het stadion van *Manchester United* arriveren, ben ik alle ontberingen in één klap vergeten. En op het moment dat we *een korte blik op het veld werpen*, word ik zelfs fan. Hier kun je de rijke historie van de succesvolste Engelse club gewoon ruiken.



Ja, Old Trafford is een prachtige plek voor de PES-finale. Symbolisch, ook. Zoals bekend was PES 2014 immers niet het beste deel uit de serie, en beleefde Konami verkooptechnisch een matig seizoen. Hetzelfde lot trof Manchester

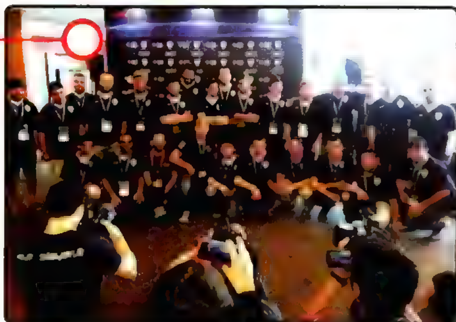
PES 2015 MINI-PREVIEW

Vorige maand was ik al lyrisch over Pro Evolution Soccer 2015. En nu ik wederom met de game heb kunnen pielen, is dat enthousiasme alleen maar groter geworden.
De reden is simpel: als de meest dynamische sport ter wereld, draait het in voetbal allemaal om controle. Controle over je acties. Controle over je schoten. Controle over de bal. Dat intuïtieve gevoel biedt PES 2015 als geen ander. Of in ieder geval, als geen andere recente Pro Evo. Iets wat ze bij ontwikkelaar Konami ook toegeven.
De serie was te veel op de realistische tour gegaan, met trage gameplay als gevolg. PES 2015 daarentegen is weer lekker snel. En door de veelzijdigheid van de Fox Engine is geen enkel doelpunt hetzelfde; ook zoiets waar Pro in z'n hoogtijdagen bekend om stond.
Da's echter nog niet alles. Want doordat er meer Europeanen en minder Japanners aan de game hebben meegewerkt, is de presentatie stukken minder stijf. Weg is de rigide interface, weg zijn de kneuterige menu's. O, en Master League is 'compleet vernieuwd' - ook online! Een concurrent voor FIFA's FUT? Hmmm, laten we eerst maar eens kijken of PES EA's footie speltechnisch weer de baas kan.



Toen Graddus op de tribune stond, was het nét iets minder druk dan in deze PES 2015-versie van Old Trafford.



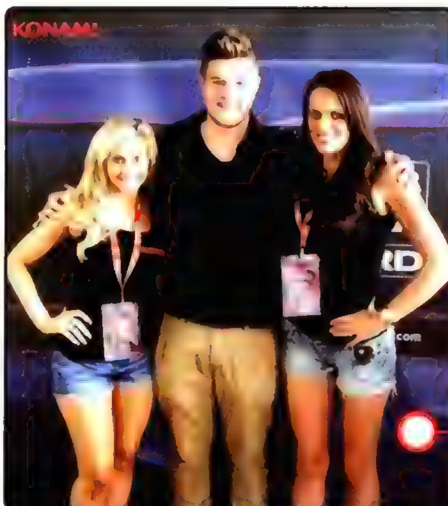


United, met de slechtste jaargang sinds decennia; het trotse team kwalificeerde zich niet eens voor Europa. Toeval? Hoe dan ook, aan *de deelnemers van het WK PES* de taak weer wat voetbalglorie naar de grauwe stad te brengen!

WERELDCUPS

Nederlands afgevaardigde is *Dominique.* Of hij het op het WK net zo goed deed als Oranje, lees je in het kader hieronder. Voor nu besluit ik het speelveld wat verder te verkennen, waarbij ik twee bevallige Britse dames tegen het lijf loop.

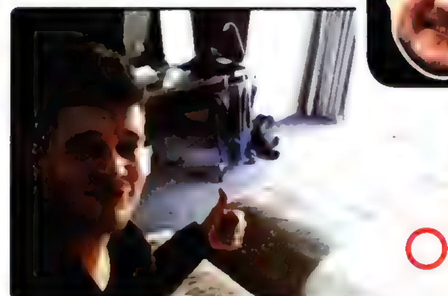




Zou ik vragen of ik hun wereldcups misschien even vast mag houden? Hmmm, eerst maar een biertje. En alvast *een foto.* Dirty Dutchie spelen kan altijd nog.



Het toernooi loopt inmiddels op zijn eind. *De sfeer* was absoluut goed, maar toch kon ik me niet aan de indruk onttrekken dat veel spelers het wel een beetje gehad hebben met PES



2014. Men snakt naar de opvolger, en terecht. Na mijn speelsessie op de E3 weet ik immers wat voor klassiek fijne pingelactie PES 2015 (zie kader) gaat bieden.

Morgen kan ik aan de slag met een nieuwe build. Lekker lekker, net als de Engelse pints die 's avonds worden geserveerd. In *mijn king-sized Hilton bed* droom ik - enigszins beneveld - van DD-cu... uhm de wereldcup.

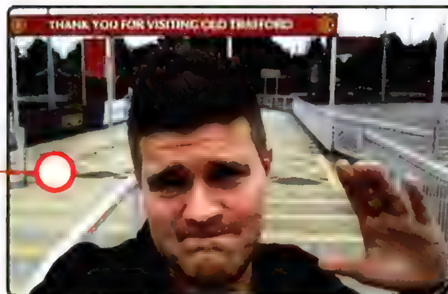
HEILIGE DER HEILIGEN

Met een full English breakfast (het beste middel tegen een kater) achter de kiezen, begint dag twee met een stadiontour. En kenners weten het: dan ben je op Old Trafford aan het juiste adres. We zien de prijzenkast. De spelerslounge. Het materiaalhok. Meest imponerend



echter? Da's het heilige der heiligen: de kleedkamer! Het stoeltje van Van Persie blijkt verreweg het populairst; als een stel bakvissen bij een Bieber-concert, staan alle journo's te wachten op *een fotomoment.* Een vol gevoel van vaderlandsliefde stroomt door mijn aderen...

De rest van de dag speel ik PES 2015. Manchester United tegen Juventus. Bijna scoor ik

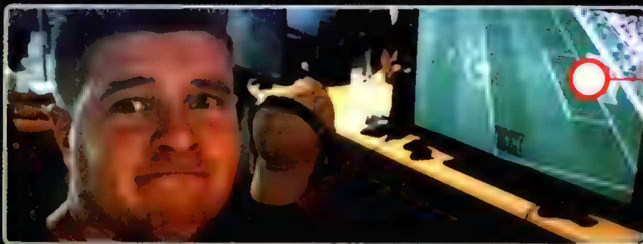


een omhaal met Van Persie. Bijna. Achter me schudden de wulpse wereldcup-dames minachtend het hoofd. Hmmm, een hands-on met hen zit er waarschijnlijk niet meer in. Maar ach, ik heb toch al waarvoor ik gekomen was: een verrukkelijke voetbalvibe. En de wetenschap dat na regen altijd weer zonneschijn komt.

Dag, Manchester. *Dag, United.* Tot volgend jaar in Europa...? O nee, daarvoor hebben jullie je niet gekwalificeerd. ✈

HET TOERNOOI

Neêrlands naam wordt tijdens de Wereldkampioenschappen PES - hopelijk - hooggehouden door Dominique van Beelen, een Rotterdamse twintiger die PES 2014 grappig genoeg 'maar een slechte versie' vindt. Wanneer



ik echter vertel dat er ook een speelbare code van PES 2015 aanwezig is, slaat zijn nonchalance om in animo: 'Echt? Niet! Serieus? Waar dan?'. Ik lach. Concentratie, Dominique. Concentratie! Niet alleen staat onze eer op het spel, maar ook 15.000 euro.

Poulewedstrijd 1: De eerste pot is tegen een Engelsman met de typisch Britse naam Ali. Beide heren spelen met Barcelona, zoals overigens ALLE deelnemers. Tja: Messi, hè. Dominique scoort snel 1-0, en loopt vervolgens uit naar een keiharde 6-1. Wow, nog een beter WK-begin dan het Nederlands Elftal!

Poulewedstrijd 2: Een Portugese dramaqueen als tegenstander. Ligt ons niet, als nuchtere Hollanders, ook nu weer: de smerige Zuid-Europeaan scoort de 0-1 met een exploit. Het uiteindelijke 2-4 verlies is even verwacht als onverdiend.

Poulewedstrijd 3: Er kan revanche genomen worden tegen Brazilië. Helaas gaat ook deze wedstrijd verloren, met 1-2. Kom op, Do!

Poulewedstrijd 4: Match vier dan, vs. een Griekse kolos. Het is duidelijk dat er gewonnen moet worden, en ja, de 1-0 valt rap. Te rap, zo blijkt: de grote gyrosvreter komt onterecht terug tot 1-1. *Een Griekse tragedie.*

Poulewedstrijd 5: Het is nu erop of eronder, de dood of de gladiolen. Maar nee, met Frankrijk als opponent wordt het 0-1, 0-2, 0-3, 0-4... Wat een drama! Dominique weet het zelf ook niet meer: 'Ik ben het kwijt, man'. Ach, verliezen is hij als Feyenoorder wel gewend...



Na het verslinden van o.a. zijn Duitse tegenstander en een boothbabe, werd deze Griek de winnaar van het PES-toernooi.

Poulewedstrijd 6: De laatste pot, om des keizers baard. Want zelfs al wint Do met 144-0, dan nog ligt hij eruit. Toch, een overwinninkje voor het zelfvertrouwen? Nope, met een dikke 0-6 pandoering wordt het een *pijnlijke afsluiter.*

FIRI GAMES

PERFECTE CO-OP PARTNERS



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR FIRI GAMES

Hun topdown shooter Phoenix HD is wereldwijd al 3,5 miljoen keer gedownload. Onlangs kondigden ze met Pocket Quest hun volgende interessant ogende game aan. Voor Jurjen reden genoeg om bij de Haagse studio Firi Games op bezoek te gaan. Hij trof daar twee mannen die in co-op games zijn opgegroeid.

Augustus 1998. Zes mensen rond de keukentafel. De ventilatoren van hun aan elkaar gekoppelde PC's draaien overuren. Tussen de beeldschermen staan flessen Dr. Pepper en een grote schaal waar rond lunchtijd een zak chips (Bolognese, eigen merk Albert Heijn) in wordt leeggeschud. Terwijl de meeste jongens van 17 rond zwemwater hangen of in elk geval iets buiten de deur doen, spelen El, Tijmen en vier vrienden binnen. Starcraft. "We speelden ieder voor zich, maar natuurlijk ging iedereen stiekem alliances maken", herinnert de inmiddels 33-jarige Tijmen zich. "En dan uiteindelijk toch nog even je partner aanvallen. Lekker backstabben."

El (ook 33): "In onze middelbare schooltijd hebben we ongelooflijk veel tegen elkaar gespeeld. Quake en Serious Sam, bijvoorbeeld." Tijmen: "Eigenlijk elke shooter die sinds Doom is verschenen."

El: "Toen we op een gegeven moment wel wisten wie in elk spel het beste was, gingen we meer co-op spelen. Tribes 2 hebben we bijvoorbeeld veel samenwerkend gespeeld, ook in de competitieve scene. En tegenwoordig spelen we co-op Diablo 3."



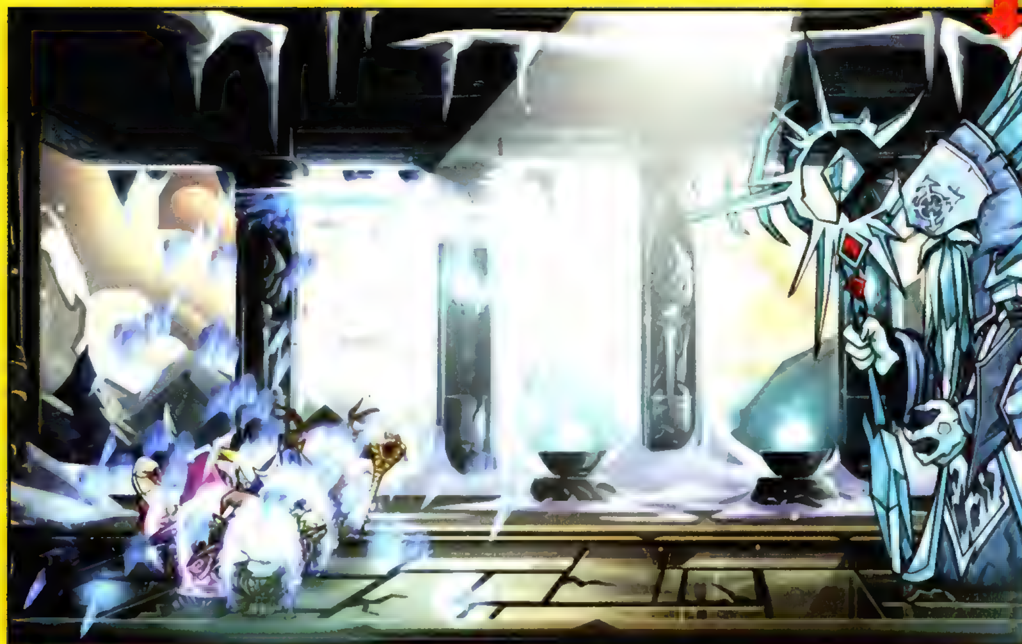
Bij elke voltooide update van Phoenix HD wordt een fles champagne opengetrokken. De updates blijven om een of andere reden maar komen.

Hun ouders hadden er in de jaren negentig niet zo veel problemen mee dat ze zomervakanties lang binnen zaten te gamen. El: "Ze dachten, ach, die computers, daar groeien die jongens vanzelf wel overheen."

Koddige tekenstijl

Juli 2014. Ik ga op bezoek bij Firi Games, de in 2009 opgerichte gamestudio van Tijmen en El. Via de brede trap van een monumentaal pand in het centrum van Den Haag bereik ik hun werkruimte, die zich bevindt in een voormalig architectenbureau. De archiefmappen staan er nog, in kasten gerangschikt tot aan het plafond. Het ambtelijke decor vormt een schril contrast met de kleurrijke en fantasievolle beelden op El z'n computerscherm. Ik zie een grappig riddertje met een vlammend zwaard op een monster inhakken. El werkt aan Pocket Quest, een casual RPG voor op je telefoon of tablet.

"Je bestuurt je team van vechters en tovenaars niet direct", legt El uit, "het is meer alsof je ze beheert. Je geeft ze steeds betere gear en laat ze strijden tegen teams van zowel de computer als van andere spelers." Wat meteen opvalt, is de even strakke als koddige tekenstijl. Die komt uit de digitale pen van Romano Molenaar, bij stripliefhebbers wellicht bekend van zijn werk aan beroemde series als Storm en X-Men



POCKET QUEST

Op een sprookjesachtige landkaart verschijnen dungeons waar je op kunt tikken om je team van schattige krijgers en tovenaars er naartoe te sturen, waarna ze automatisch slag leveren met de vijanden in die kerker, of in dat bos, of op dat strand. De kunst is ervoor te zorgen dat je poppetjes klaar zijn voor die strijd, en dat doe je door ze te levelen en keuzes in aanzienlijke skilltrees te maken. Je begint met het samenstellen van een poppetje in één van de vier beschikbare klasses (Light, Dark, Red & Blue), die je een eerste skill en gear mag geven. Maar uiteindelijk bestuur je een groep van tien strijders, en dan moet je dus ook echt wel zorgen dat daar goed uitgeruste healers, berensterke tank-poppetjes, handige buffers en op-afstand-vechters tussen zitten. De ontwikkeling van Pocket Quest is in 2011 begonnen, het spel moet voor het eind van 2014 verkrijgbaar zijn voor de iOS-systemen. Het wordt een gratis spel met in-app purchases.



Op de voorgrond Tijmen, rechts achter hem El. "In co-op games zaten we altijd al op dezelfde lijn."

Unlimited. En hij maakt dus ook wel eens art voor videogames. El: "Ik ken hem nog uit de tijd dat we bij Spellborn aan de MMORPG The Chronicles of Spellborn werkten."

Houtje bijten

2009. El werkt nog bij de Haagse ontwikkelaar Spellborn, en wil in zijn vrije tijd een eigen game maken. "Ik dacht toen aan een topdown shooter. Want dat concept is gewoon heel simpel. Tijmen werkte toen ook af en toe bij Spellborn, en we raakten over mijn idee aan de praat. De iPhone kwam uit, en we bedachten dat een topdown shooter daar goed op zou kunnen werken. Zo is onze eerste game, Flare Elite ontstaan.

In juni 2009 gaat Spellborn failliet. In september 2009 richten El en Tijmen Firi Games op. In maart 2010 brengen ze Flare Elite uit voor de iPhone. De game doet nagenoeg niks.

"Ja, de eerste jaren moesten we gewoon op een houtje bijten," zegt Tijmen. Maar hij heeft ondanks het gebrek aan inkomsten nooit overwogen opdrachten aan te nemen van andere bedrijven. "Ons doel was om onze eigen games te maken. Als je in opdracht werkt, ben je daar niet meer mee bezig. Dan kun je beter een gewone baan gaan zoeken."

El en Tijmen werken stug door en verbeteren hun topdown shooter-concept in hun twee volgende spellen; het betaalde Phoenix en het free-to-play Phoenix HD. De 2.0-versie van Phoenix HD is sinds de zomer van 2012 meer dan 3,5 miljoen keer gedownload. Zo'n 5 procent van de spelers koopt één of meer van de extra ruimteschepen, voor een euro per stuk. "Ja, we kunnen ondertussen wel een normale lunch betalen."

Dezelfde lijn

Natuurlijk hopen de jongens van Firi Games dat Pocket Quest minstens zo'n grote hit wordt als Phoenix HD. En ze vinden het zelf niet zo vreemd, om na een hardcore topdown shooter met een casual RPG te komen. "Misschien maken we hierna wel een racespel," zegt Tijmen, "of een spacesim. We willen eigenlijk zo veel mogelijk genres proberen. Zolang we er maar een leuke twist aan kunnen geven."



Firi Games' programmeur Bernard heeft ervoor gezorgd dat je Phoenix HD vanaf je iPad naar tv kunt streamen.

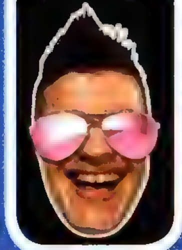
Volgens El is er tussen hem en Tijmen nooit onenigheid over de te volgen richting. "We kennen elkaar ook al zo lang. Voordat we een bedrijf begonnen wisten we al heel goed wat we aan elkaar hadden. In co-op games zaten we altijd al op dezelfde lijn. Als we bijvoorbeeld samen Star Wars Galactic Battlegrounds speelden, hoefde ik nooit te roepen wat ik nodig had, want Tijmen was er al mee bezig. Die goede samenwerking is eigenlijk ook wel de grondslag voor ons bedrijf geworden. We hadden het idee dat we samen meer konden doen dan alleen maar allerlei armies in de pan hakken." ✖

PHOENIX HD

In deze topdown shooter moet je met een automatisch vurend ruimteschip zo lang mogelijk overleven terwijl eindeloos veel vijanden enorme hoeveelheden kogels en andere projectielen jouw kant op sturen. In combinatie met allerlei power-ups en spectaculaire particle effects resulteert dit in een visueel vuurwerk dat op een heldere avond vanaf de maan nog zichtbaar zou moeten zijn. El: "Toen we aan de voorganger Flare Elite werkten, dachten we al, meer, meer, meer. Bij Phoenix dachten we, laten we gewoon alle waarden eens tien keer zo hoog zetten, en het resultaat dan heel veel polishen tot we een game hebben. Phoenix HD is veel particles, veel actie, veel alles."

De game is free-to-play, wat betekent dat je hem gratis op je iPad of iPhone kunt zetten om vervolgens met je basisschip de complete game te spelen. Wil je dat met een ander ruimtescheepje proberen, dan moet je een euro dokken.





3D sandboxgames? Minstens zo belegen als ouwe kaas. Niet voor niets hadden we vorige PU een top vijftien freeroamers - en dan alleen nog maar die van afgelopen E3! Maar tien jaar geleden was het genre nog fris. Een periode van pioniers. Een tijd waarin Vice City uitgroeide tot Game-Monument...

GRADDUS' GAME-MONUMENT

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Wanneer het tegenwoordig over sequels gaat die krap een jaar later in de winkels liggen, valt al snel het woord 'uitmelkerij'. Wat dat te maken heeft met Vice City, het eerste GTA-deel dat het - overigens even laat als verdiend - tot Game-Monument schopt? Welnu, Rockstars jaren '80 sandboxer verscheen ook slechts 365 dagen ná GTA III. Iets wat het vandaag de dag waarschijnlijk direct het cynische stempel 'standalone DLC' zou bezorgen.
Dus, wat maakt Vice City dan precies zo'n klassieker? Waarom wordt deze game door velen gezien als de beste Grand Theft Auto ooit? En is het spel eigenlijk geen ode aan het medium videogames als geheel? Ik vertel je er zo alles over. Laat ik echter beginnen met hoe ik Vice City überhaupt in mijn klauwen kreeg...

Arme sloeber

Eind 2002 was ik een arme sloeber. Net klaar met de middelbare school en geen cent te makken. De wonderen van de studiefinanciering en aanvullende bijbaantjes had ik nog niet ontdekt. Maar Vice City was uit. En ik moest die shit hebben! Hmmm, hoe ging ik dat fixen?
Tja, wie niet rijk is, moet slim zijn. Dus bedacht ik een soort Kickstarter avant la lettre. Ik deed mijn vrienden een retarded, GTA-achtig crowdfunding-voorstel: voor 60 euro zou ik MET FIETS EN AL de grote vijver van het Vondelpark inrijden! Op klaarlichte dag. Met een jaren '80-afro op, als ze dat wilden.
Overbodig te zeggen dat het targetbedrag binnen recordtijd binnen was. Dat ik ook syfilis, en weet ik wat voor ziektes er allemaal in het Amsterdamse water ronddrijven, had kunnen oplopen, om vervolgens een veelvoud aan doktersrekeningen te lappen, kwam niet eens in me op. Een luide "PLONS" en hoppa: Vice City was in de pocket!!!







"Voor 60 euro zou ik met fiets en al de grote vijver van het Vondelpark inrijden."

De volgende ochtend stond ik met zes tientjes in mijn trillende handjes (van de spanning, niet van de syfilis... hoopte ik) om 9:00 stipt voor de deur van m'n lokale gamesboer.

Broken wings

Dat was dik tien jaar geleden. Nu, terugdenkend aan die lang vervlogen dagen dat ik Vice City kapot speelde, vechten verschillende herinneringen om voorrang - de een nog extravaganter dan de ander. Allereerst de vibe. Zucht, die heeeeerlijke vibe.
Kijk: als kind van 1983 heb ik de hoogtijdagen van de glam-discoscene nooit bewust meegemaakt. Dankzij Vice City echter weet ik exact hoe goed mijn foute, wansmakelijke karakter tussen al die malloten had gepast. Stijl en zelfspot, style over substance. Een grote FUCK YOU naar regels en conventies. Jep. Vice City is de jaren '80-essentie in zijn puurste vorm.
Hoe vaak ik wel niet op m'n Faggio-scootertje in een zalmroze overhemd over de zonovergoten Ocean Drive scheurde, ondertussen meeblèrend met Out of Touch van Hall & Oates. Ik ken de tekst nog steeds uit m'n hoofd.







De keren dat het complete politieapparaat me achterna zat na het veroorzaken van de zóveelste kettingbotsing, terwijl het eigenlijk veel belangrijker was dat Video the Radiostar gekilled had.

Of dat het me soms gewoon even te veel werd allemaal en ik stoom afblies in de Malibu Club, chickies scorend en YMCA-leden in elkaar beukend op Call Me van Go West.

Even triviale als onbetaalbare momenten...

Objectief oogpunt

Toch, nu zul je misschien zeggen: leuk hoor Graddus, maar dat zijn subjectieve ervaringen. En daar heb je helemaal gelijk in. Ook vanuit objectief oogpunt echter, is Vice City een geweldige game.

Ik noem antiheld Tommy Vercetti, die - in tegenstelling tot 'de doofstomme dude' uit GTA III - je de oren van de kop lult met zijn maffiose wisecracks. Het maakt de karikaturale gangster zonder twijfel het meest memorabele hoofdpersonage uit de hele serie. Inderdaad, nog boven Trevor Phillips en Niko Bellic. Offe, is



dat toch weer een mening? Anyway, waar we niet omheen kunnen, is het feit dat Vice City een shitload aan gameplay-toevoegingen naar de serie bracht. Denk aan het vrijelijk rondvliegen in helikopters, iets wat in GTA III beperkt bleef tot die domme Dodo. Dit opende een compleet nieuwe dimensie: al was het alleen maar om vanaf grote hoogte uit de chopper je dood tegemoet te springen - nog altijd een persoonlijke favoriet in elk GTA-deel.

Of het kopen van gebouwen en bedrijven, zodat je je écht een criminele kingpin waant die de volledige stad in zijn macht heeft. Tony Montana is er niets bij. En anders wel de versoepelde rij-, schiet- en vechtcontrols, die met de gratie van een paaldansende leernicht uit je controller komen. Uhm, ik bedoel... Ach, je begrijpt me.

In dat kader: wil je Vice City nog eens een slinger geven? Doe jezelf dan een plezier en steek de originele disc in je PlayStation 2 of PC. De onlangs uitgekomen iOS/Android-port biedt simpelweg niet dezelfde ervaring. Alhoewel het er op zo'n klein schermpje natuurlijk wel stukken strakker uitziet, allemaal.

Style over substance

Weet je, nu ik er zo over nadenk, schuilt er in Vice City een grappige contradictie. Waar deze game qua inhoud immers style over substance is, is het wat betreft design juist precies het omgekeerde. GTA III met een nieuw likje verf? Ha, da's zeggen alsof Van Goghs Zonnebloemen een ingekleurde kleuterschets is. Van Vice City's blauwdruk kunnen veel moderne (sandbox-)sequels nog het nodige leren.



Want er is meer. Dat games in de eerste plaats een entertainmentproduct blijven, bijvoorbeeld - iets waar het zichzelf veel te serieus nemende GTA IV over struikelde. Of dat het bieden van een grote, open spelwereld beslist geen garantie voor succes is. Ja, Just Cause en Saints Row, ik kijk naar jullie. Het formaat telt niet, het gaat erom wat je ermee doet.

"Van Vice City's blauwdruk kunnen veel moderne (sandbox-)sequels nog het nodige leren."

De belangrijkste les echter? Hmmm, laat ik het als volgt verwoorden: binnenkort verschijnt GTA V opgepoetst opnieuw, krap een jaar na de release van de originele versie. Normaal beleid voor Rockstar, dat eerder al de PC-versies van andere GTA's steevast later releasde. Toch zal het woord 'uitmelkerij' ongetwijfeld de revue passeren. Hebben de haters een punt? Ach, Vice City bewees tien jaar geleden al dat je je cynisme soms gewoon moet laten varen... ✖

RISEN 3:



TITAN LORDS



Wouter is not sure if serious… Risen heeft nooit pretenties van Triple A-heid gehad, maar de goedkope b-stijl in deze RPG-serie is in Risen 3: Titan Lords nóg erger geworden! Of het nou een running gag, laksheid, een bewuste stijlkeuze of pure geldnood is, een oordeel zal geveld worden!



Motion capture gedaan door Tim Krul.

The Nameless Hero praat alsof hij een Utrechtse volkstrut imiteert. Zo eentje van 57 jaar oud die sinds haar tiende een heel pakje Belinda menthol-sigaretten per dag rookt. Eerst dacht ik dat het een grap was, dat de stem'acteur' voor de fuck of it een heel slechte imitatie van Clint Eastwood doet, maar al snel blijkt dat hij van plan is de hele game zo te lullen.

Patty Steelbeard, de zus van de hoofdrolspeler (die dit keer dus de helft minder Nameless is, aangezien hij in ieder geval een achternaam heeft), klinkt nog niet compleet achterlijk, maar het is ook bepaald geen gepassioneerd spreekster. Het dieptepunt in voice-acting kom je echter kort daarna tegen, want degene die Bones - oftewel de alleswetende guide in het spel die je door het plot heen loodst – heeft ingesproken, is zo te horen een mislukte acteur uit het amateurtheater die constant met een hete pook in z'n anus geprikt wordt.

Luie piranha's

De ergernissen in Risen 3 stapelen zich in no-time op, nog afgezien van de afgrijselijke screen tear waar ik bijna hoofdpijn van kreeg.

Zo wordt er belachelijk laks omgegaan met animaties. De luie rukkers bij Piranha Bytes vinden het bijvoorbeeld te moeilijk om het hoofdpersonage een trap op te laten klimmen, dus wordt het beeld gewoon even zwart, waarna het poppetje (want dat is het) plotseling boven of onderaan de trap staat! Alsof je naar een actiefilm op ZDF kijkt waar de leuke, ranzige stukjes uitgeknipt worden… die in dit geval dus leuk noch ranzig zijn, maar je snapt vast wat ik bedoel.

Ook maakt rukker Steelbeard geen speciale beweging als hij een slok rum neemt of provisions opeet, want waarom zou je als ontwikkelaar die extra mile gaan?

En dan de questlog en map, die allebei even nuttig zijn als een steen en een stok bij een harttransplantatie. Want zowel de beschrijving van de quests als de manier waarop het aangegeven staat op de kaart, zijn net iets minder nutteloos dan onbruikbaar. Goed, »

Een tweetal voorbeelden van de inspirerende dialogen die broer en zus met elkaar hebben:
Patty: *"What took you so long?"*
Broer Steelbeard: *"This temple is dangerous."*
Patty: *"We've got to get going."*

Broer Steelbeard: *"There's something straaaange here. Let's explore."*
Patty: *"Let's be careful. We don't know what's ahead."*

Ook leuk als je aan het begin van de game met Patty probeert te converseren; dan spreekt ze de ultieme dooddoener uit: *"Later maybe."*



het is nog net niet niveautje Two Worlds op de 360 (die had maps en questlogs die die de 'gebruiksvriendelijkheid' hadden van Windows Vista), maar voor een dev wiens 6,5ste RPG dit al is, mag je toch wel beter verwachten.



Titan Waters, Dark Lords

Toch, net zoals bij mij het geval was in voorganger Risen 2: Dark Waters, werd ik langzamerhand steeds dieper in deze RPG gezogen. De vrijheid in hoe je je avontuur indeelt, de manier waarop je je character opbouwt en wanneer je wat doet, is nog steeds duizelingwekkend en voor sommigen waarschijnlijk zelfs een beetje té.

> **"Het verschil tussen deel 1 en deel 2 was veel groter dan tussen Titan Lords en Dark waters."**

Beginners zullen veel tijd kwijt zijn aan het 'waar de fuck moet ik... huh? Waar kan ik dan... Wat de hel moet ik nu... Wait wut?' en. De opbouw is daarbij misschien wat minder sterk dan in deel 2 (hoewel het bizar veel rechtstreeks kopieert van die game) maar nog steeds krijg je op het juiste moment een schip onder je reet om de verschillende eilanden mee te ontdekken. Dit keer is dat overigens niet meteen een driemaster, waardoor het piraten-gevoel een beetje verdwenen is.

Qua stijl hangt het tussen deel 1 en 2 in, hinkt het op twee gedachten, waardoor het veel minder een eigen smoel heeft. Maar nog steeds zit het met het exploreergehalte goed, ben je continue dingen en mensen aan het ontdekken terwijl je over eilanden trekt die je soms zelfs een bijzonder mooi uitzicht bieden. En als je daar letterlijk en figuurlijk even bij stilstaat, dan heb je geen last van doormidden scheurende graphics...

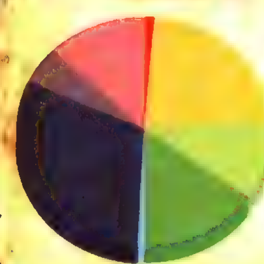
Piranha Bytes is ook verantwoordelijk voor de Gothic-serie. De volgende games zijn door hen ontwikkeld:

- Gothic
- Gothic II
- Gothic II: Night of the Raven
- Gothic 3
- Risen
- Risen 2: Dark Waters

Byte me

Bij veel succesvolle series hoeft het geen probleem te zijn dat je meerdere delen lang precies hetzelfde doet, want als je van een serie houdt, dan wil je juist meer van hetzelfde. Maar de simplistische battles en de crappy humor in Risen blijven niet voor eeuwig leuk (alleen voor Duitsers misschien, wat in principe een flinke doelgroep is).

HOE WOUTERS TIJD VERDEELD WAS TIJDENS HET SPELEN VAN RISEN 3





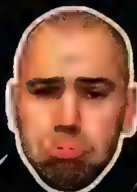
Sure, de personages zijn veel minder achterlijk met hun armen gaan zwaaien dan in deel 2, er is minder pop-up en andere grafische falers, maar het verschil in kwaliteit tussen deel 1 en 2 was veel, VEEL groter dan tussen Titan Lords en Dark Waters. Dat is grenzeloos spijtig, want deze serie moet zichzelf blijven ontwikkelen wil het ooit mee kunnen komen met de epische concurrentie. In plaats daarvan, ondanks de potentie van Risen, lijkt uitgever Koch Media actief de niche op te willen zoeken. Piranha Bytes wordt in persberichten een 'cultstudio' genoemd, wat eigenlijk hetzelfde betekent als 'we hebben ze gevraagd om niet al te hard hun best te doen.'


De kogels uit die ouderwetse pistolen gingen zo langzaam dat je nog een afscheidsbrief kon schrijven voor ie je raakte.

SCORE 67

Als Piranha Bytes de kwalitatief oplopende lijn had doorgezet, dan was Titan Lords zeker zo goed geweest als een Kingdoms of Amalur of Dragon's Dogma. In plaats daarvan hebben we te maken met een 'instant cult-RPG'. In de wereld van films is dat misschien een compliment, maar in die van ons niet...

WOUTER



Wat betreft de lengte zijn de Byters van Piranha in ieder geval niet lui geweest!

40 UREN

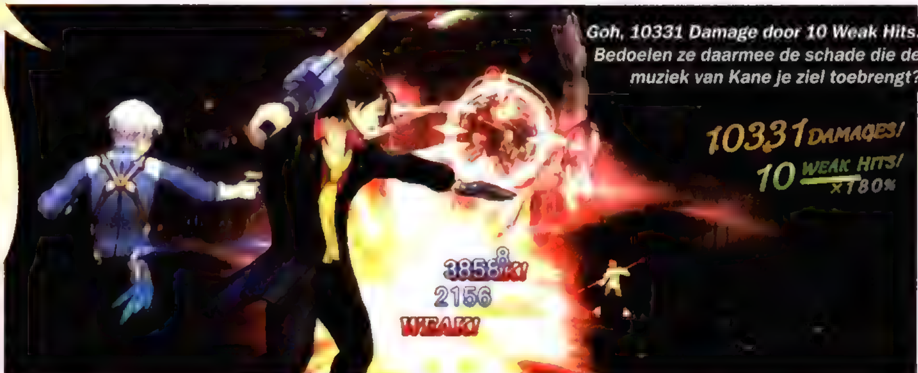


BASICS
RPG
PIRANHA BYTES / KOCH MEDIA
1 SPELER
OUT NOW

TALES OF XILLIA 2



De PlayStation 3 is voor Samuel de afgelopen maanden voornamelijk een JRPG-apparaat geworden. Elke keer dat hij dat ding aanslingert, vliegen de androgyne mooi-boys en jonge meisjes met piepstemmetjes hem om de oren. Begint hij het genre niet zat te worden?



Goh, 10331 Damage door 10 Weak Hits. Bedoelen ze daarmee de schade die de muziek van Kane je ziel toebrengt?

REVIEW
PS3

Wellicht dat je van Tales of Symphonia hebt gehoord omdat het nerderige, anime-kijkende klasgenootje van je het er ooit over had, maar in principe wordt in het westen (en al helemaal in Nederland) de gehele Tales-serie toch als behoorlijk niche gezien. En ergens is dat best raar, want in Japan is de Tales-franchise bijna net zo populair als grootheden als Final Fantasy en Dragon Quest.

weetje • weetje
Xillia 2 is korter dan zijn voorganger, maar heeft wel meer verschillende einden, namelijk vijf. Dit biedt toch een hoop replaywaarde aan die-hard Tales-fans.

Ja, in het land van de rijzende zon kon je Tales of Xillia 2 (een van de weinige vervolgen in de reeks) zelfs kopen met onder andere een speciale Dual Shock 3-controller erbij, zo gehyped waren de Jappies voor deze zoveelste JRPG.
Van mij mogen de Tales-games hier inderdaad een veel grotere populariteit genieten, want eerlijk gezegd speel ik van alle grote JRPG's het liefst een Tales-titel. Ze bevatten namelijk het beste vechtsysteem, vind ik. Intense, real-time, hack & slash-achtige actie die jou daadwerkelijk bij de actie betrekken. Kunnen de Final Fantasies van deze wereld nog veel van leren.

Onoverwinnelijk

In dit vervolg hebben de vijanden opeens weerstanden en zwaktes (voor zowel je wapens als je magie) waardoor de gevechten nog een tikkeltje interessanter worden. Hoofdrolspeler Ludger kan gemakkelijk wisselen tussen dubbele zwaarden, pistolen en een hamer, dus de beste gevechten zijn die waarin je à la Devil May Cry continu van wapens wisselt. Eerst schiet je met je pistolen die vliegende klotebeestjes uit de lucht, waarna je met je hamer dat bepantserde monster voor z'n bek slaat en vervolgens de klus afmaakt met je snelle dubbele zwaarden.
Je kunt ook je teamleden in de strijd gooien en aanvallen "linken", wat inhoudt dat meerdere personages samen grote hoeveelheden schade uitdelen. Voelt goed, man. Tenslotte heeft Ludger ook nog een soort Super Saiyan-modus waarin hij geconsumeerd wordt door zwarte, symbiot-achtige kledij, in feite tijdelijk onoverwinnelijk wordt en combo's kan maken die zó lang zijn dat je bijna medelijden begint te krijgen met de vijanden. Bijna.



Afbetalen

Het enige probleem van dit vette vechtsysteem is dat Ludger de enige is die 1) tijdens een gevecht probleemloos kan wisselen van wapens en 2) die ass-kicking Corpse Shell modus heeft. Met andere woorden: je hebt nul komma nul reden om met andere personages te spelen.
Dit zou nog niet eens zo'n groot probleem zijn, ware het niet dat Ludger letterlijk het minst interessante personage in de hele game is. Mede omdat hij de enige is die niet praat. Net als bijvoorbeeld Link, hoor je hem slechts af en toe kreunen. En daarmee komen we bij het grootste probleem van Tales of Xillia 2 (en de meeste JRPG-vervolgen, eigenlijk): het verhaal is minder boeiend dan dat van zijn voorganger. Althans, misschien dat het verhaal goede momenten heeft, maar ik heb er weinig van gemerkt dankzij het schuldsysteem: Ludger heeft namelijk 20 miljoen dollar schuld en je kunt alleen verder gaan in het verhaal als je beetje bij beetje die schuld afbetaalt.
Waar dit op neerkomt? Grinden. Heel veel grinden, puur om geld te verdienen, en zo het verhaal enigszins voort te stuwen. En dat, dames en heren, is een goedkope, irritante manier om de levensduur van de game op te rekken. Alleen dat al maakt deze verder geweldige JRPG meteen inferieur aan zijn voorganger.

"Hier kunnen de Final Fantasies van deze wereld nog veel van leren."


Tja, het is weer eens wat anders dan het badeendje dat Samuel normaal gesproken in zijn badkuip vindt.

weetje • weetje
De game bevat prachtige, actievolle anime-cutscenes, gemaakt door Ufotable. Deze animatiestudio heeft ook de uitstekende Tales of Symphonia-animatieseries gemaakt.

SCORE 77

Gameplay-technisch misschien een van de tofste JRPG's in jaren. Wél jammer dat de game overduidelijk snel in elkaar geflanst is, mede door het hergebruik van gebieden, vijanden en personages uit het eerste deel. En wegens het verplichte grinden schuur ik ook nog wat van de score af.

SAMUEL

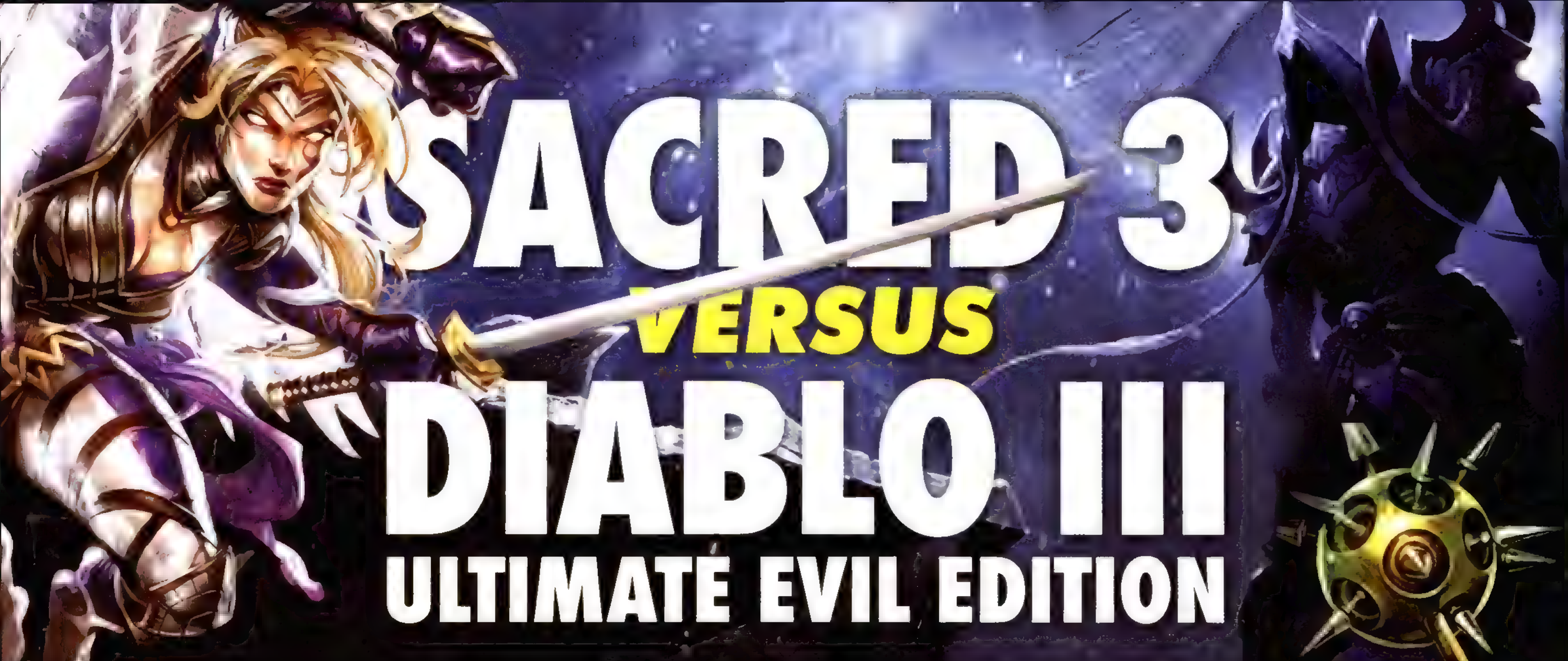


Als je alleen de hoofdmissies speelt, kun je de game binnen twintig uur uitspelen. Wie ook de andere missies kiest, kan makkelijk meer dan vijftig uur vullen.

50+ UREN



BASICS
JRPG
BANDAI NAMCO GAMES
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



SACRED 3 VERSUS DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION

De Jedi en de Padawan. De meester en de leerling. Diablo en Sacred. Laatstgenoemde heeft zijn voorbeeld nooit weten te evenaren, en dat zal met deel 3 ook niet gebeuren. Maar hoe verhouden de twee kerkerkruipers zich inmiddels ten opzichte van elkaar?



Toen het originele Diablo in 1996 verscheen, sloeg het spel in als een bom. Niet dat Blizzard de eerste was met een top-down, isometrisch weergegeven hack & slash dungeon crawler, maar de manier waarop de gameplay werd gepresenteerd, was wel nieuw: middels een breed uitgesponnen, episch verhaal, ondersteund door waanzinnig mooie tussenfilmpjes. Wie de eerste Diablo gespeeld heeft, herinnert zich vast nog wel de messcherpe intro cutscene met die kraai die lekker aan het pikken is in de oogkas van een lijk dat aan een galg bungelt. De toon was meteen gezet.

weetje • weetje

Kun je maar geen genoeg krijgen van Diablo? Check dan eens Torchlight 1 en 2. Schaamteloze Diablo-klonen maar verder prima games.

Objectieve mening

Al snel kwamen de onvermijdelijke klonen als spreekwoordelijke paddenstoelen uit de grond schieten. Een daarvan was Sacred dat overduidelijk de mosterd uit California haalde, maar ontwikkelaar Ascaron leverde toch twee aangename hak en slacht rollenspellen af, voordat het bedrijf in 2009 failliet ging.

Diablo III is al een tijdje uit maar voor de PS4 en de Xbox One is nu de Ultimate Evil Edition verschenen: het originele spel plus de uitbreiding Reaper of Souls inclusief alle veranderingen, patches en verbeteringen die de PC-versie kreeg met de add-on. Een *package almost too good to be true*.

Met die wetenschap kun je eigenlijk al meteen de winnaar aanwijzen, maar omdat we bij de PU objectiviteit hoog in het vaandel hebben staan, vroegen wij de objectieve mening van Felix Meurders, ex-presentator van het consumentenprogramma Kassa!


The Wolf Gate wordt vanwege z'n fraaie vormgeving ook wel Gate Upton genoemd.



VERHAAL

Spelletjes spelen, je moet het maar willen. Maar ja, als gewezen tester van broodmessen, autobanden en luiers, draai ik m'n hand natuurlijk ook niet om voor games.

We hebben hier te maken met twee dungeon crawlers met een duister verhaal. Alleen weet Diablo dat duistere verhaal - dat nog altijd zo dun is als Dolf Jansen - een stuk beter en spectaculairder te verkopen.

De Felix Meurders Story Award gaat in deze dus nipt naar Blizzard.



VORMGEVING EN SFEER

Sacred 3 heeft niet echt een eigen stijl. Het is een mix tussen Torchlight en Diablo heb ik me laten influisteren door betwetertje Meijroos. Diablo III is daarentegen lekker donker, vooral Act V. Beide games bieden dan wel weer genoeg variatie, maar aan alles merk je gewoon dat Blizzard meer tijd en talent in het project heeft gestopt. En op PS4 en Xbox One ziet de game er helemaal uit om te zoenen.

Het is een beetje als de tv-programma's Kassa! en Tros Radar. Je kijkt toch liever naar Brecht van Hulten dan naar die zure zeekoe van een Antoinette Hertsenberg?

De Felix Meurders Style Onderscheiding gaat dan ook naar Diablo III: Ultimate Evil Edition.



ACTIE

Actie? Draaien er camera's dan? Oh, de actie in de games. Ja, natuurlijk. Die is in beide gevallen in orde.
Bij Diablo III heb je coolere klassen en uniekere moves en skills, maar Sacred 3 lijkt nog meer om de actie te draaien, die er vloeiend en bij vlagen zeer spectaculair uitziet, compleet met finishing moves en zo. Vooral als je samen met anderen speelt, kun je elkaar aanvullen en combo's maken. Heel soms heb je in Sacred 3 zelfs het idee dat je een spel als God of War of Devil May Cry aan het spelen bent - jawel, ik ken mijn klassiekers (alles uit de Jancyclopedie) - en dat is zeker vermakelijk. **De Felix Meurders Trap 'M In Z'n Smoel Aanmoedigingsprijs** gaat dus naar Sacred 3.







LOOT & REPLAY

Hier wordt het wel erg pijnlijk. En nee, ik heb het niet over de aambeien in mijn gezicht. Het inventory en loot systeem van Sacred 3 is zo versimpeld dat de game nauwelijks nog iets met een RPG te maken heeft. Je kunt je skills wel verbeteren en bosses laten af en toe loot vallen, maar het is vergeleken met de eerste twee delen wel héél beperkt en vereenvoudigd.
Diablo III: Ultimate Evil Edition is daarentegen loot heaven. Vanwege de PC patches heb je weliswaar iets minder maar nog altijd heel veel, en meer klasse specifieke loot. Daarnaast kun je je personage voortdurend customizen en aanpassen met talloze uitrustingsonderdelen, iets wat in Sacred 3 nauwelijks het geval is.
Bovendien kent Diablo III de aanvullende Adventure Mode. Hierin is de complete wereld van Diablo III van meet af aan open en kun je gaan en staan waar je wil. Je mag zelf bepalen welk deel van welke Act je nog eens wil spelen, zonder eerst lineair weer het hele verhaal te moeten doorlopen. Bovendien krijg je in deze mode bounties toegeworpen: speciale opdrachten die voor speciale loot zorgen.
Het mag duidelijk zijn dat **De Felix Meurders Pimp Yourself Award** naar Blizzards titel gaat.



Wist je dat ze tegenwoordig foto's kunnen nemen van de genen van runderen? Je kijkt dan als het ware door die beesten heen. Misschien heb je er wel eens van gehoord: Rund Gen foto's...



MULTIPLAYER

Tja, wat moet ik hier van zeggen? Volgens mij zit mijn tijd er sowieso op want ik moet naar een andere schnabbel. Hoe dan ook, Diablo III en Sacred 3 hebben beide co-op voor vier spelers en in beide gevallen levert dat aangename en onaangename chaos op. Bij Diablo III kun je middels handige foefjes net iets beter onderscheiden waar jouw held(in) te midden van de chaotische gevechten zich bevindt dan bij Sacred 3.
Maar wat mij betreft krijgen beide games **Het Felix Meurders' Samen Zijn Is Samen Lachen, Samen Huilen Lintje** opgespeld. Okay? Mag ik nu weg? Toedeloe!

SACRED
SCORE 69

Heiligschennis is te sterk uitgedrukt, maar de nieuwe koers van Sacred 3 is twijfelachtig. Dit is een aardige maar uiterst simpele action-RPG geworden, met de nadruk op actie. Best leuk, maar of dit is waar Sacred fans op hoopten?

JAN



Vooral met vrienden levert het spel je een paar vermakelijke avondjes kerkers doorploegen, al is de replay value niet erg hoog.

15+ UREN



BASICS
DUNGEON-CRAWLER / ACTIE-RPG
KEEN GAMES / DEEP SILVER / KOCH MEDIA
OUT NOW

DIABLO
GOLD AWARD
SCORE 90

Diabo III: Ultimate Evil Edition is de beste dungeon crawler van dit moment. Het spel oogt fantastisch, speelt heerlijk en zit tot aan de adamsappel gevuld met content. Dit is inderdaad de ultieme versie van Diablo III geworden.

JAN



Messcherpe gameplay, zeer verschillende klassen en dito loot plus de Adventure Mode maken dit een in theorie eindeloos speelbare game.

25+ UREN



BASICS
DUNGEON-CRAWLER / ACTIE-RPG
BLIZZARD
OUT NOW



METRO REDUX

Definitive Editions, HD-remakes, Remastereds, Anniversaries… ontwikkelaars en uitgevers grijpen massaal hun kans om hun oude games-glorie te herstellen in High Definition, zowel op de vorige als op deze generatie. Wouter vindt het prima, zolang het maar een kekke collectie met een prima prijsje is. Zoals Metro Redux?



Wat is het toch fijn om vanuit je luie stoel, bank of bureauzetel een onbeschrijfelijk ellendige wereld binnen te stappen. Of het nou de digitale is van The Last of Us of de gesimuleerde van Defiance; een aarde waar de mens grondig in de minderheid is en op elke vierkante meter naar het leven gestaan wordt, dat is prachtig! En wie kan zo'n wereld beter verzinnen en creëren dan een stel gasten in een kelder in Kiev, die elleboog aan elleboog, gezeten op vouwstoeltjes aan pokertafeltjes, geplaagd door stroomuitvallen en vrieskou proberen een game op tijd af te krijgen? Waarschijnlijk niemand, want Metro: Last Light is gemaakt met een budget dat ongeveer tien procent bedraagt van de gemiddelde Triple A titel!

weetje • weetje

Voordat je aan een van de games begint, kun je kiezen uit twee overkoepelende moeilijkheidsgraden: Spartan en Survival. Die laatste is hardcore Metro 2033-stijl waarbij stealth geen luxe is, die eerste is meer actie-georiënteerd. Daaronder heb je nog vier moeilijkheidsgraden, waaronder het gestoorde Ranger Hardcore.

Stantsiya metro

In het licht van bovenstaande alinea is Last Light een ongelooflijke prestatie. Maar ook zonder die kennis kan je de kwaliteit van de game moeilijk ontkennen, check de 82 van Graddus (niet dat ik Graddus ignorant wil noemen… Of ja, eigenlijk wil ik dat best).

"Wie kan zo'n wereld beter verzinnen en creëren dan een stel gasten in een kelder in Kiev?"

Voor de dikke atmosfeer van pure wanhoop die heerst in Metro's ranzige, post-apocalyptische wereld, waarin Nazi's en communisten onder de grond leven en kogels gebruiken als munteenheid, hebben de 4A-dudes hun inspiratie waarschijnlijk rechtstreeks uit de straten van Kiev getrokken. Eh, en natuurlijk uit de boekenreeks waar de game op gebaseerd is. Maar de sfeer is niet het enige dat Last Light tot een topper maakt, want de onderhoudende FPS/Stealth-gameplay die je tegenover mutante monsters, Nazi's en andere gespuis zet, wordt aangevuld met allerlei slimme elementen. Aan de oppervlakte van deze vernietigde wereld moet je bijvoorbeeld een zuurstofmasker dragen waarvan je de filters regelmatig moet verwisselen, want anders adem je jezelf naar een wisse dood. Daarnaast moet je constant je ogen openhouden voor die felbegeerde kogels, want die kan je omwisselen voor upgrades om de vette, Mad Max-stijl wapens nog bruter te laten knallen en ze er drie keer zo post-apocalyptisch uit te laten zien!



Er is een zeer kwaadaardig en schadelijk diertje in Rusland dat zich maar niet laat verdelgen. De Vladimier!

Vashe zdorovie!

Ja, ik heb het steeds over Last Light, want wat mij betreft moet je dit pakketje als volgt zien: je koopt Metro: Last Light - een game van iets meer dan een jaar oud - voor maar veertig euro en daar krijg je een licht opgekalefaterde versie van Metro 2033 GRATIS bij! Nou ja, daarmee doe ik de veranderingen in 2033 te weinig eer aan, want de graphics zien er een stuk beter uit omdat de game op de Last Light engine loopt, waarbij ze ook nog even de stealth kills, wat wapens en een aantal character models uit het vervolg naar 2033 hebben overgeheveld. Het is alleen jammer dat ze zich niet effe over de belabberde gezichtsanimaties en hemeltergende voice-acting gebogen hebben. Ik hoef de rest van m'n leven geen nep-Russisch accent meer te horen, bolshoe spasibo!

Koop Redux daarom vooral voor Last Light, en met een beetje mazzel kunnen die arme knakkers van 4A binnenkort aan een écht bureau zitten met een verstelbare zetel, zodat ze vijftien keer zo hard kunnen werken aan een nieuwe Metro.





SCORE 80

Heb je de Metro-serie nooit een kans gegeven, dan is dit een perfect pakket. Hoewel Metro 2033 een beetje verouderd is, dient het als een prima proloog voor het brute, ranzige op het randje van deprimerend hangende Last Light; een Russische cocktail van The Last of Us en Fallout 3.

WOUTER



Zo'n tien uur per game, vijftien als je all the way crazy mother Russian gaat.

20 UREN



BASICS
FPS
4A GAMES / DEEP SILVER / KOCH MEDIA
1 SPELER
OUT NOW

THE WOLF AMONG US



HOE BOEIEND VOND WOUTER DE VIJF EPISODES?

EEN TELLTALE GAME MOET HET HEBBEN VAN VERRASSENDE PLOTTWISTS, DIKKE WTF'S EN GEFUCK MET JE EMOTIES. DUS BESLOOT WOUTER Z'N SPANNINGSBOOG TIJDENS HET SPELEN VAN THE WOLF AMONG US TE METEN, EN AAN DE HAND DAARVAN DE GAME TE BEOORDELEN.

REVIEW

PC | MAC | PS3 | XBOX 360 | IOS

ZOMYFUCKINGGAWD!!!!!

ZOINKS!

HO ES EFFE...

EH... OKAY?

HOE LAAT IS HET EIGENLIJK?

MEH...

ZZZZZ

EPISODE 1: MATPARTIJTJE MET EEN HOUTHAKKER — DE EERSTE GROTE SCHOK — DE TWEEDE GROTE SCHOK

EPISODE 2: DE VERHOREN; HOE BONT ZAL IK HET MAKEN? — OP BEZOEK IN DE PLICHTMATIGE STRIPCLUB — BATTLE WITH THE BEAST

EPISODE 3: CRANE IS EEN ZIEK MANNETJE; IK WIST HET! — EEN ZEER EMOTIONELE BEGRAFENIS — OP ONDERZOEK UIT — INTRODUCTIE VAN DE ECHTE WOLF ÉN BLOODY MARY!

EPISODE 4: ARME BIGBY GAAT ONDER HET MES — HET TRIESTE KOPPELTJE BEAUTY & THE BEAST — DANCE WITH THE DEVIL

EPISODE 5: ONTMOETING MET MR. DROOPY EYE — ARME GEORGIE PORGIE — BLOODY MARY EN BIGBY FINAL FORM — OKAY, ER KOMT DUS ZEKER EEN SEASON 2!

SCORE 78

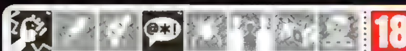
Bigby Wolf is de perfecte hoofdrolspeler om mee te nemen op een shockerend Telltale-avontuur in het Fables-universum, omdat hij op overtuigende wijze tot een bad of een good wolf te kneden is. Jammer dat z'n game op het gebied van techniek en gameplay net zo stoer is als een doxiepoo.

WOUTER



Elke episode duurt net zo lang en is ongeveer even spannend als een prima feature film.

8 UREN



BASICS

ADVENTURE
TELLTALE GAMES / WARNER BROS.
1 SPELER
OUT NOW

DISNEY TSUM TSUM

GRATIS

In een game-universum vol explosies, gespierde helden en vuurspuwende draken, is het goed dat Nintendo tegenwicht biedt middels loodgieters met piepstemmetjes en elfjes in strakke maillots. Maar dat het altijd nóg cuter kan, bewijst Disney Tsum Tsum.

Prijs € 0,00



Drie-op-een-rij games of Match 3 puzzelgames... ze blijven maar in de Appstore verschijnen. En op de een of andere manier blijf ik ze spelen. Zéker als ze zo irritant schattig zijn vormgegeven als Disney Tsum Tsum.
De game vindt zijn oorsprong in Japan waar Disney-personages nog steeds onmetelijk populair zijn. Tsum Tsum betekent Stapel, Stapel en dat is precies waar het speelveld mee is gevuld: een stapel Disney-knuffels. Trek een lijntje door deze cuteness en ze verdwijnen, waardoor er weer nieuwe knuffels in het speelveld vallen.
Aan jou de taak om binnen één minuut zoveel mogelijk Disney-koppies te verbinden. Hoe meer knuffels je binnen een level verwijdert, hoe hoger de score, muntjes en bonussen. Hoe verder je komt, hoe meer verschillende Disney- en Pixar-koppen in de bak vallen, waaronder die van Mickey, Minnie, Stitch en Buzz Lightyear. En ja, dat wil je.

"Een belachelijk lief, aaibaar en verslavend spelletje."



Muntjes

Die ver-cute-nisering van de toch al knuffelbare Disney-personages is niet alleen leuk om naar te kijken, de poppen hebben ook daadwerkelijk een functie. Een Mickey Tsum heeft een andere speciale (bonus)power dan bijvoorbeeld een Donald Tsum. Bovendien zijn er diverse combo's vrij te spelen waardoor ieder potje de moeite waard blijft. Het is dan ook handig om te wisselen tussen (vrijgespeelde) Tsum om zo je verzameling knuffelpersonages te levelen.
Je begint met de Mickey Tsum en de rest moet je vrijspelen met muntjes. Deze muntjes verdien je per potje en als het je niet snel genoeg gaat, kun je je portemonnee trekken. Dat is echter niet nodig om de game lang te blijven spelen.
Als je hartjes (levens) op zijn, moet je een kwartiertje wachten en daarna mag je weer los. Bovendien kun je muntjes en edelstenen ook inwisselen voor hartjes.
Het is fijn om te zien dat het microtransactiemodel achter de game terughoudend is en behoorlijk wat ruimte biedt om zonder betalingen te spelen. En dát voor het altijd-dollars-uit-onze-zakken-kloppende Disney!

Schudden

De charme ligt zogezegd in de vormgeving en de laagdrempeligheid. Wie niet smelt van de Tsum-versies van Donald, Knorretje of Knabbel en Babbel heeft geen greintje gevoel in zijn lijf. Bovendien doet het spel de zaken net weer wat anders dan doorgaans in Match 3 games.
De Tsums liggen in een bak en dus niet vast in een grid. Laat een rij verdwijnen en de overige knuffelgezichtjes zakken naar beneden zoals je verwacht dat ze dat zouden doen volgens de wetten van de zwaartekracht. Bovendien duikt er af en toe een grotere, kostbaardere versie van een Tsum op, die het speelveld aangenaam opschudt.

Over opschudden gesproken: zet de gyro-optie van je telefoon aan, en je kunt tijdens het spelen het speelveld beïnvloeden door je telefoon heen en weer te bewegen. Zo creëer je op grappige wijze nieuwe combo's.
Enige onhandige aan dit gratis spelletje is dat je een Login moet aanmaken via de social-chat app LINE; de mede-uitgever van de game. Een omslachtige en onnodige procedure die het spelplezier gelukkig maar heel even in de weg staat.



weetje • weetje

Deze app is echt mega-populair in Japan. De game stond weken op de nr. 1 positie in diverse downloadlijstjes en was op moment van schrijven al ruim 14 miljoen keer gedownload!



SCORE 79

Als je de rare inlogprocedure voor lief neemt, hou je een belachelijk lief, aaibaar en verslavend spelletje over. Probleem is wel dat je mannelijkheid hierdoor zeer waarschijnlijk ernstig aangetast wordt.

JAN



Voor heel vaak tussendoor, maar dan wel als niemand kijkt want anders ben je natuurlijk niet cool.

12+ UREN

BASICS
PUZZELGAME
IOS / ANDROID
DISNEY ARCADE
1 SPELER
OUT NOW

PULARIA

De mussen vielen de afgelopen maand van het dak, maar toch hebben we weer met veel plezier een aantal apparaten voor jullie onder handen genomen. Deze maand een monitor, een gaming muis en een bluetooth speaker.

DRAGON WAR

ELE-G4 PHANTOM

ER IS EEN NIEUWE UITDAGER IN DE RING DER COMPUTERMUIZEN GESTAPT EN DE NAAM IS DRAGON WAR. DE FABRIKANT TIMMERT ELDERS IN DE WERELD AL EEN TIJDJE AAN DE WEG, MAAR IS NU OOK IN DE BENELUX VOORZICHTIG TERREIN AAN HET WINNEN.

Een van de eerste producten die men hier in het zonnetje zet, is de ELE-G4 Phantom gamemuis. Zelf noemt Dragon War de Phantom 'de meest krachtige en innovatieve muis in haar gamma'.
Innovatief is de muis zeker, al is bij het design wel duidelijk gekeken naar de MadCatz Cyborg R.A.T. muis.
Handig bij deze muis is dat je hem zelf kunt instellen door de 'vleugels' van de muis naar voren en achteren te schuiven. Zo is de Phantom geschikt te maken voor kleine en grote(re) handen.
Precies is de Phantom zeker én razendsnel, desgewenst kun je hem instellen op een DPI van 5600.
Toch heeft dit stukje hardware één groot nadeel: hij is heel erg licht. Waar Logitech bijvoorbeeld gewichtjes meelevert om je muis desgewenst te verzwaren, is dat hier niet het geval. Absoluut een tip voor de opvolger van de Phantom.



€ 69,99 ★★★☆☆

PIONEER

XW-BTSA1

ÉÉN ENKELE BOX DIE COMPLETE SPEAKERSETS OVERBODIG MAAKT... AUDIOFIELEN GRUWEN ERVAN, MAAR IN HET TIJDPERK VAN SPOTIFY EN MOBIELE CONTENT, ZIJN ZE POPULAIRDER DAN OOIT.

De Pioneer XW-BTSA1 (leverbaar in meerdere kleuren) is een elegante, strakke bluetooth speaker met een vol geluid. Zeker als je kijkt naar de prijs/kwaliteitsverhouding (als je goed zoekt, heb je deze set al voor 110 euro), tikt deze speaker het topsegment aan.
Binnen een handomdraai heb je je tablet, mobiele telefoon of MP3-speler draadloos gekoppeld met de box. Handig is ook de USB uitgang om tussen het muziek luisteren door bijvoorbeeld je smartphone op te laden. Enige nadeel is dan weer dat de XW-BTSA1 standaard in het stopcontact moet zitten. Je kunt hem dus niet voor dik tien uur opladen, hetgeen meestal gangbaar is in dit segment.
Het apparaat is dus puur voor thuisgebruik (of op kantoor) maar daar krijg je dan ook wel een prima sound voor terug.



€ 110 - 150 ★★★★☆

PHILIPS

284E5QHAD

ER KOMEN HIER DE LAATSTE MAANDEN MEER MONITOREN DAN REVIEWCODES BINNEN, DUS HEBBEN WE DE PHILIPS 284E5QHAD MAAR EENS EFFE UITGEBREID ONDER DE LOEP GENOMEN.

De 284E5QHAD is een mooi ontworpen scherm met een fraaie voet en een slanke rand om het scherm. Het MVA scherm geeft mooie, levendige kleuren, alleen blijft het beeldscherm qua reactietijd wat achter. MVA staat voor multi-domain vertical alignment technologie, en toegegeven: foto's, films en games zien er prima uit.
Met z'n 28 inch krijg je flink wat scherm, al zal dit model wellicht niet aan alle eisen van de echte first-person shooter fanaten voldoen.
De uitgangen zijn in orde maar niet overdreven veelzijdig: 2x HDMI, VGA, audio in- en uit. DVI schittert door afwezigheid.
Fijn is dat de monitor beschikt over Mobile HD technologie (MHL) waardoor je multimediacontent van je mobiele telefoon op de monitor kunt afspelen.
Ben je op zoek naar een allround werk/multimedia/game-monitor of een beeldscherm als vervanger van een televisie, dan is dit een redelijk goed scherm.



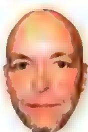
€ 260,- ★★★☆☆

OOK GESPEELD

VAN TRIPLE A TOT TRIPLE Z

LEKKER ROLLEN, MAAR MÉT DREMPELS





Of je nu gelooft in God of in de evolutie, **het blijft een beetje verdacht dat er nauwelijks rollende wezens bestaan.** Ik bedoel, sinds de uitvinding van het wiel weten we dat je rollend met weinig energie razendsnel vooruit kunt komen. En rollen vóelt ook nog eens heel lekker soepel en natuurlijk, dat blijkt wel uit games als Super Monkey Ball, Dillon's Rolling Western en het onlangs verschenen Armillo.

In Armillo bestuur je een gordeldier, zo'n beetje het enige levende wezen dat zich rollend kan verplaatsen, en dus een hoogtepunt van de schepping. **Helaas is Armillo niet echt een hoogtepunt in de geschiedenis van de videogames geworden.** Het hoofdpersonage rolt lekker weg, maar wordt daarbij te veel gehinderd door frameratedrops, alsmede een overdaad aan randen, toeters, muurtjes en bellen die een bepaalde onzekerheid bij de ontwikkelaar verraden. Mensen van Fuzzy Wuzzy Games: als je eenmaal een lekker rollend wezen hebt geschapen, geef het dan ook de rúimte.

OORDEEL:



EEN PORT VAN EEN UITBREIDING VAN EEN REMAKE VAN EEN...



Titel: Monster Hunter Freedom: Unite
Platform: iOS
Prijs: € 13,99

Okay, laat me de titel effe uitleggen: deze nieuwe iOS-versie van Monster Hunter Freedom: Unite is een port van de PSP-game met dezelfde naam. Die PSP-game was echter een uitbreiding van een andere PSP-titel, namelijk Monster Hunter Portable 2nd, en die was op zijn beurt gebaseerd op een PS2-game die alleen in Japan was uitgekomen (Monster Hunter 2) Pffff...





Anyway, waar het op neerkomt, is dat je nu dus op je iPhone (of beter nog: op je iPad) **een verrassend goede versie kan spelen van een van de meest uitgebreide en populaire delen in de Monster Hunter-serie.** Wil je dat? Ja, want je kunt in deze versie ook gewoon online spelen, zoals het hoort. Gigantische beesten doodmaken duurt namelijk meestal wel een tijdje, waardoor samenwerken met anderen een belangrijk onderdeel is van dit hele monsterjagen. Op de PSP kon dat niet en dat was zonde.

Wat de PSP echter wel had, waren fysieke knoppen. Rondrennen, wegduiken en slaan met een zwaard dat groter is dan mijn ego zijn allemaal dingen die in eerste instantie minder fijn aanvoelen op een touchscreen. Maar Monster Hunter is echt **prima speelbaar op de smartphones en tablets van Apple.** Dit komt mede door de slimme positionering van de knoppen, die redelijk intuïtief geplaatst zijn en ervoor zorgen dat je duimen niet te veel in de weg zitten. Bovendien heb je je iPhone altijd bij je en je PSP niet.

BELGISCH KICKSTARTER SUCCES





Alie (van PU.nl) - **Divinity: Original Sin doet sterk denken aan Ultima en Baldur's** Gate, maar weet deze grote namen soms zelfs voorbij te streven. De unieke (schizofrene) roleplaying ervaring, tactische turn-based combat en grote mate van soms overweldigende vrijheid maken van deze (indie) game een must buy voor fans van RPG's van de oude stempel.
Lees meer: PU.nl/DivinityOriginalSinReview



Al komen we daarmee bij een groter probleem, namelijk: stroom. Het is werkelijk super imposant dat je telefoon en tablet blijkbaar probleemloos games van PSP-kwaliteit kunnen handelen, maar, mijn God, wat zuipen die krengen dan stroom! En aangezien je op een iOS-apparaat vaak nog veel meer dingen moet doen dan alleen een spelletje spelen en een gemiddelde Monster Hunter-sessie minstens een half uur duurt, is de vraag niet: 'is dit een geweldige game?' (het antwoord is namelijk ja), maar meer: **'ben je vaak genoeg in de buurt van een lader om deze game effectief te kunnen spelen?'**
Wie echter nooit in de trein gamet, maar gewoon lekker thuis, heeft dit probleem natuurlijk niet, en die kan voor een redelijk prijsje genieten van een actie-RPG die dusdanig verslavend en gigantisch is, dat je het komende jaar geen andere mobiele game zult hoeven halen.

SCORE 84

GEEN PIECE OF CAKE



Titel: Monsters Ate My Birthday Cake
Platform: iOS, Android, Steam
Prijs: € 4,49 / € 3,69 / € 14,99

Laat je niet misleiden door de cartoony, cute uitstraling en suikerzoete vormgeving van dit puzzel-adventure: **de puzzels worden naar verloop van tijd monsterlijk moeilijk.** Dat bedoel ik overigens als een compliment. Een compliment dat ook Niko verdient. Deze jonge knaap, wiens verjaardagstaart opgegeten wordt, heeft namelijk zoveel lef dat ie achter de monsters aan gaat die dit op hun geweten hebben.

Aanvankelijk puzzel je jezelf door een doolhof van obstakels en opdrachtjes maar al snel rekruteer je een aantal uiteenlopende monsters, allemaal met unieke vaardigheden. Groggnar beukt boomstammen weg en maakt zo een doorgang voor je als je denkt dat je niet verder kunt. Biff kan water bevriezen en Poot kan met zijn gas vervelende planten verpulveren.
Niko kan maximaal drie monsters tegelijk met zich mee op avontuur nemen en **switchend tussen de held en drie wisselende sidekicks, boek je langzaam progressie.**



De game kent sowieso een goede opbouw **waarbij duidelijk gekeken is naar The Legend of Zelda games.** Niko en zijn monsters, waarvan er steeds nieuwe blijven komen, worden langzaam beter en sterker, terwijl de game moeilijker wordt. De monsters hier zijn eigenlijk de voorwerpen (boemerang, bommen) van Link in Zelda. Bovendien kent het spel ook nog een alleraardigst verhaal dat zich in een uur of zeven aan je openbaart.

SCORE:





HEERLIJK HORRORKERKERTJE



Titel: Hellraid: The Escape
Platform: iOS
Prijs: € 2,69

De eerste keer: in first-person perspectief schuifel ik tegen de kettingen die aan het plafond hangen. De kettingen rammelen, waardoor een ondode wachter wordt geattendeerd op mijn komst. **In derde-persoons perspectief zie ik hem een pijl in mijn buik schieten.**
De tweede keer: ik mik een steen tussen de kettingen door, tegen een schakelaar. Die schakelaar laat een balk met punten tegen de ondode wachter vallen, waardoor die, eh, sterft.

De vraag is nu natuurlijk: waarom stond die ondode wachter daar? Ik bedoel, ik begrijp best dat ondoden geen leven hebben, maar om de hele dag een beetje naast zo'n levensgevaarlijke valstrik te staan wachten op mijn komst, dat lijkt me zelfs voor een zombie een beetje apart gedrag.
Maar misschien moet ik me tijdens het spelen van een videogame als Hellraid niet te veel dingen afvragen. Gewoon doen wat het spel van me verlangt. Puzzelend proberen te achterhalen wat het spel van me verlangt, eigenlijk. **Genieten van het gevoel steeds weer een stukje verder te komen.**

Een verblijf in deze horrorkerker is geen straf, voor een liefhebber van puzzelgames en horror als ik. Qua sfeer en thema's doet de game denken aan een klassieker als Shadowgate, maar dan wel wat logischer en veel moderner van opzet, met **een lekker ranzig sfeertje** en best aardige graphics (waarvoor de Unreal Engine is gebruikt).
Hellraid: The Escape is gemaakt als voorproefje op het échte Hellraid dat ontwikkelaar Techland als soort van vervolg op Dead Island in 2015 naar PC, PS4 en Xbox One wil brengen. Maar deze goed gelukte, misschien iets te clichématig gevulde mix van dungeon crawler en puzzelspel kan prima op eigen benen staan.

OORDEEL:
Aanbevolen voor liefhebbers van: spookhuizen, The Room, horror, Shadowgate, flauwe videogame-clichés, iOS-gaming en puzzels die nooit té moeilijk worden, want casual gaming op de iPad moet natuurlijk wel leuk blijven.

"HELLO. HELLO. FOLLOW ME. OKAY."

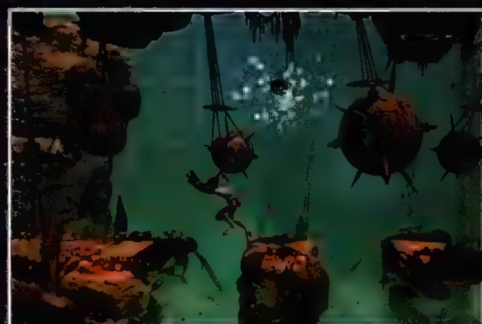


Titel: Oddworld: Abe's Oddysee - New 'n' Tasty
Platform: PS4
Prijs: € 20,99



New 'n' Tasty is de remake van Abe's Oddysee voor de PSOne, maar in plaats van een simpel HD laagje erbovenop, is de game **helemaal opnieuw opgebouwd** en dat zorgt ervoor dat het spel er weer helemaal van deze tijd uitziet. Belangrijker is echter dat ook de gameplay nog prima in orde is!

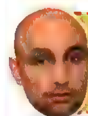
Abe probeert wederom te ontsnappen uit de voedselfabriek waar hij werkt, nadat hij erachter is gekomen dat zijn eigen soort binnenkort op het menu komt te staan. Tijdens zijn ontsnapping is het zaak om zoveel mogelijk soortgenoten te redden door ze aan te spreken en jou te laten volgen naar een



veilige uitgang. Sommigen zullen zonder al te veel problemen achter je aan komen, maar er zijn ook compleet gebrainwashte patiënten waar je meer moeite voor moet doen.
Dat Abe een slaaf is en zwaar wordt mishandeld in de fabriek is best heftig, en de game zet je er zelfs af en toe over aan het denken.
Gelukkig speelt humor nog steeds een belangrijke rol en Abe zelf is een absolute goedzak. Ik lig nog steeds helemaal dubbel om zijn stem als hij soortgenoten aanspreekt en ook Abe's lach is zeer aanstekelijk. **Ondanks dat het thema best zwaar is, zit je dus toch vaak met een dikke smile op je gezicht te spelen.**

Abe's Oddysee is inmiddels zeventien jaar oud en hoewel de graphics er in deze nieuwe versie zoals gezegd meer dan prima uitzien, merk je toch dat je een wat oudere game aan het spelen bent. De besturing is bijvoorbeeld helemaal gelijk gebleven, inclusief old skool button-layout. Ook zijn bepaalde gameplay-elementen tegenwoordig beter uitgewerkt, maar heel storend wordt het gelukkig allemaal niet. Je moet er weer effe aan wennen, that's all.

EEN KOUDE KERMIS



Titel: Civilization Revolution 2
Platform: iOS, Android
Prijs: € 13,99

De wereldgeschiedenis herschrijven; we hebben er allemaal wel eens over gefantaseerd. Ik zou het in ieder geval allemaal anders doen dan de meeste wereldleiders. En daarom ben ik liefhebber van de oude rot Sid Meier.
Firaxis' eindbaas mag al honderd jaar dezelfde soort games maken, hij gaat toch met zijn tijd mee en wist als een van de weinige gamemakers een typische PC-game succesvol naar de consoles én mobiele platformen te brengen: het verrassend leuke Civilization Revolution. En hoewel al een jaar of vijf oud, staat de game nog altijd op mijn iPad. Ik was dan ook aangenaam verrast door het nieuws van de sequel… totdat ik deze ging spelen en een beetje van een koude kermis thuis kwam.

Eerlijk, is eerlijk; de game ziet er zeer fraai uit met zijn funky 3D graphics, kleurenpalet en leuke details, maar **de game voelt meer als een remake dan als een echt nieuw spel.** Daarbij is de game nóg verder vereenvoudigd (Civilization Revolution was al een stuk simpeler dan de PC-versie).
De gameplay is vertrouwd, de beschavingen en leiders zijn grotendeels bekend (slechts Kennedy en Churchill zijn nieuw) dus voor de Civ-speler is het allemaal bekend terrein. En doordat de maps nu kleiner zijn dan voorheen, zit je eerder op elkaars lip en is het dus vaker knokken geblazen. De gameplay is hierdoor wel wat sneller geworden.



Je kunt nog steeds winnen door economisch, cultureel of wetenschappelijk uit te blinken, maar de nadruk ligt meer dan ooit op oorlog. Een van de verbeteringen in de laatste aanpassingen op PC, is dat je niet langer legers kan opstapelen op de grids van de kaart. In deze game kan dat wel en dat betekent dat je dus met een enorme overmacht alles op je pad in de pan kunt hakken. Dat de game geen multiplayer heeft, is dan ook écht een groot gemis want de A.I. van de tegenpartij kan alleen op de hoogste difficulty setting een beetje een vuist maken. Dat het spel dan ook nog eens 14 euro kost, draagt eveneens niet bij aan de feestvreugde. Op zich is CivRev2 natuurlijk geen slechte game, maar **de versimpeling en het gemis aan multiplayer maken dit verre van een aanrader.**

SCORE:



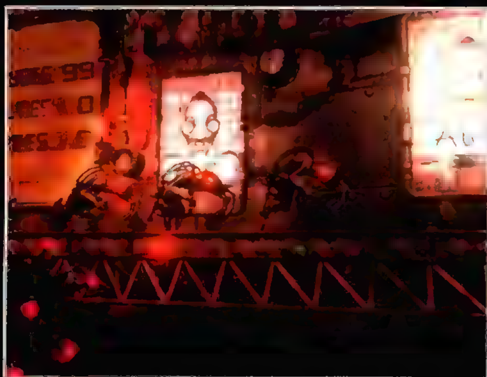
DE EERSTE GAME OOIT MET EEN VERVANGENDE SOLDAAT



Titel: Abyss Odyssey
Platform: PC / PS3 / Xbox 360
Prijs: € 15,-

Niet iedereen kan maar de eerste zijn. Slechts een enkeling lukt het. En als je in onze wereld als eerste iets goed doet, word je tot in de eeuwigheid geprezen, en zal alles wat na je komt constant met je worden vergeleken. Vraag maar aan Plato, The Beatles, Castlevania, Street Fighter II of Spelunky.
Eigenlijk was de eerste Castlevania helemaal niet zo'n goed spel, maar ik moet die titel toch effe droppen, want Abyss Odyssey lijkt erop. Net als Castlevania laat Abyss Odyssey je in een Victoriaans griezelwereldje van platform naar platform springen en de monsters op je pad aan stukken hakken.

Dat hakken is iets meer dan simpelweg op een knop drukken, de ontwikkelaar heeft namelijk getracht er een Street Fighter-achtige toestand van te maken met combo's, vuurballen, een blokknop en een koprol. Het is allemaal te oppervlakkig om de vergelijking met SFII écht te verdienen, maar **het vechten is gevarieerd [illegible]** om van een pluspuntje te spreken. Een keihard pluspunt is de structuur van het spel, die sterk doet denken aan Spelunky, met afdalingen door volgens algoritmen gevormde ruimten en een soort van permadeath. Ik zei soort van, omdat de permadeath op allerlei manieren wordt verzacht, onder andere door



De puzzels in de game staan nog steeds als een huis. Abe's Oddysee en dus ook New 'n' Tasty is geen gemakkelijke game en je moet je grijze massa af en toe flink gebruiken om Abe veilig langs obstakels te krijgen. Als je dan ook nog een paar vriendjes van Abe door de puzzels moet loodsen, wordt het op momenten oprecht lastig. **Als klein mannetje kon ik de game nooit uitspelen en daar had ik ook nu nog aardig problemen mee!**
New 'n' Tasty is een prachtige remake geworden en het zal bij de wat oudere gamers fijne nostalgische gevoelens oproepen, maar ook gamers die dit nooit hebben gespeeld, zullen er veel plezier aan beleven. Abe was vroeger al leuk en dat is hij bijna twintig jaar later nog steeds.

SCORE 86



een speelbare soldaat die als je doodgaat je plaats inneemt en je echte hoofdpersoon (er zijn er drie met behoorlijk verschillende vechtstijlen) weer tot leven kan wekken. Eigenlijk best goed bedacht. En je kunt ook nog in monsters veranderen.

Abyss Odyssey laat op technisch vlak hier en daar een steekje vallen, maar is toch mooi de eerste game die invloeden uit Castlevania, Spelunky en vechtspellen combineert met de mogelijkheid in monsters te veranderen en een soldaat die je plaats inneemt. En dan heb ik het nog niet eens over de lekker eigenzinnige Jugendstil-vormgeving gehad.

OORDEEL:
Een lekkere cocktail van beproefde elementen.

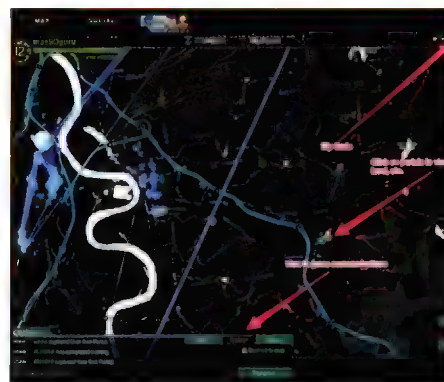




JE MOBIELTJE ALS WAPEN



Titel: Ingress
Platform: iOS / Android
Prijs: Gratis



Mensen met een Android-apparaat wisten het al een tijdje en iOS-gebruikers moeten er nu ook aan geloven: **er sijpelt een duister goedje onze wereld in.** Het mysterieuze goedje, Exotic Matter (XM) genaamd, is het onderwerp van een wereldwijde strijd die door spelers van Ingress uit wordt gevochten door met hun mobieltje in de hand de straat op te gaan.

Ik zal je de rest van het verhaal besparen (je mist weinig) maar wat je moet weten, is dat deze buitenaardse troep via portalen onze wereld in komt en dat er twee facties zijn (The Enlightened en The Resistance) die deze portalen proberen te veroveren.
Deze portalen zijn door de echte wereld verspreid **aan de hand van de bezienswaardigheden die op Google Maps bekend zijn.** Denk aan het standbeeld op het dorpsplein, dat ene huisje waar alle toeristen foto's van maken of aan je lokale bibliotheek.

Om deze portalen voor je team te claimen, is het de bedoeling dat je ze fysiek opzoekt, om ze vervolgens te hacken, te verstevigen met verschillende upgrades en met elkaar te verbinden. Als de leden van het andere team je voor waren kan je hun portalen heroveren door ze aan te vallen met door jou verzamelde wapens.
Ingress is buitenspelen voor volwassenen en dat blijkt in de praktijk verrassend leuk. Ik heb op de eerste avond gelijk twee keer mijn hele batterij leeg gespeeld en ik zal de komende tijd niet rusten totdat heel Amsterdam in handen van mijn team is.

SCORE:



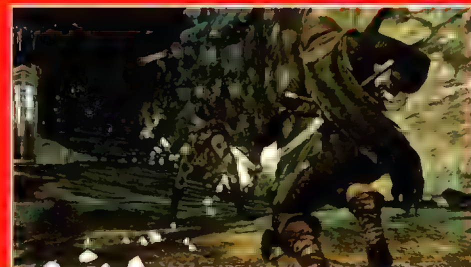




DIKKE, DONKERE DLC



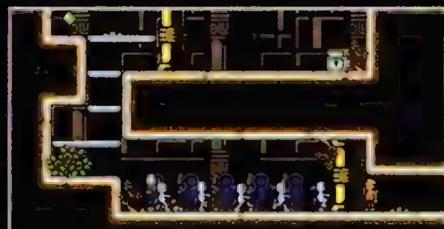
Roy (van PU.nl) **De eerste DLC van Dark Souls 2** heeft alles wat het tweede deel een beetje miste; de wereld loopt naadloos in elkaar over à la Dark Souls 1 en er zijn zelfs omgevingspuzzels vergelijkbaar met Zelda games. Aanschaffen dus! En koop meteen een handvol Human Effigies, je zal ze nodig hebben...
Lees meer:
PU.nl/CrownoftheSunkenKingReview



INDIANA JONES AND THE FUN LITTLE RIPOFF GAME OF DOOM



Titel: Traps 'N Gemstones
Platform: iOS / Android
Prijs: € 2,69 / € 4,49



Traps 'N Gemstones is een beetje een 'My First Metroidvania'. Met andere woorden: het bevat de open levelstructuur van de Metroid- en Castlevania-games (waarin je zelf een beetje je weg moet vinden en al vechtend en verkennend de juiste power-ups moet vergaren) maar dusdanig versimpeld dat het Angry Birds-publiek er ook mee wegloopt.
En, eh, dat werkt. Dat werkt heel erg goed. Verder legt dit spelletje ook veel nadruk op het vergaren van schatten (met een bijpassende Indiana Jones-ripoff) dus het jat ook een beetje van Spelunky, maar ach: dat was ook een vette game.

Het enige wat ik eigenlijk echt miste waren intense boss battles, maar goed, je kunt niet alles hebben, hè?

SCORE:







QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **De baas van Activision is de trotse eigenaar van...**
A) Een Intellivision en een ColecoVision
B) Een lama met een schofthoogte van 122 centimeter
C) Een Russisch scherpschuttersgeweer

2 **Wat is volgens Jurjen een belangrijk voordeel van inkt ten opzichte van kogels?**
A) Het doet minder pijn als je erdoor in je ballen wordt geraakt
B) Als het in je T-shirt komt kun je het er met een ossengalstick nog uit halen, mits je er snel genoeg bij bent
C) Je kunt het goed zien als iemand ermee schiet

3 **Waarom is Ludwig het minst interessante personage in Tales of Xillia 2?**
A) Hij woont in een rijtjeshuis en heeft behalve een aquarium met guppies ook een hond die twee kunstjes kan
B) Hij is de enige die niet praat
C) Hij is te jong getrouwd, vindt zijn baan leuk maar weinig uitdagend en heeft sinds kort een beetje last van het 'is dit alles'-gevoel

4 **Waarom wil Samuel een kusje geven aan Iwata?**
A) Omdat Splatoon speelbaar is met de Zapper en Super Scope
B) Omdat Super Smash Bros speelbaar is met GameCube-controllers
C) Omdat hij geilt op oude Japanse zakenmannen met iets te ruime pakken

5 **Wat betekent Tsum Tsum?**
A) Stapel Stapel
B) Een vluggertje in ruil voor noedels
C) In een volle tram met je kruis tegen andere passagiers wrijven

6 **Hoe heet de nieuwe studio van Arjan Brussee en CliffyB?**
A) Boss Key
B) Gears Zone
C) Giant Dwarves

PRIJSVRAAG FEATURE

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN COMBINATIE VAN DE GAME ULTRA STREET FIGHTER IV (Xbox 360) + DE BLU-RAY VAN DE LIVE-ACTION FILM STREET FIGHTER: ASSASSIN'S FIST





PU 250 LIGT 23 SEPTEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ROEPT JAN MET EEN STOKBROOD EN EEN FLES WIJN ONDER Z'N ARM DE REVOLUTIE UIT.
- MAG WOUTER EINDELIJK WEER EENS TOEGEVEN AAN ZIJN SIMS- VERSLAVING.
- VECHTEN TJEERD (FIFA) EN GRADDUS (PES) WEER HUN JAARLIJKSE BATTLE UIT.
- NEMEN WE OM 16.00 UUR EEN WELVERDIENDE QUANTUM BREAK.
- VERTELT MICROSOFT HOE ZE DE NEXT-GEN CONSOLE WARS GAAN WINNEN.
- IS DE PU EXTRA DIK WANT...

HET IS DE [TROMGEROFFEL/TROMPET-GESCHAL] 250E POWER UNLIMITED!!!!!!!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

WAAROM HET FIJN IS ALS ED OP VAKANTIE GAAT



* Het betekent ook voor ons drie weken vakantie, want denk nou niet dat we bang worden van de mailtjes van inval-eindredacteur Jurjen.
* We kunnen ongestoord Ed's dropzakken opvreten, zonder dat hij er over zeikt. En als hij terugkomt en een lege la aantreft, zijn wij toch in Duitsland.
* Normaliter hadden we hier neergezet dat we eens een paar weken niet naar Ed's gebluf over zijn ongekende kart-kwaliteiten hadden hoeven luisteren, maar iedereen weet wat er een aantal maanden geleden is gebeurd.
* Drie weken lang niet gestoord worden door het geluid van gekluif op balpennen (denk aan een kwijlende bouvier die op een bot knabbelt).

APOSTROP

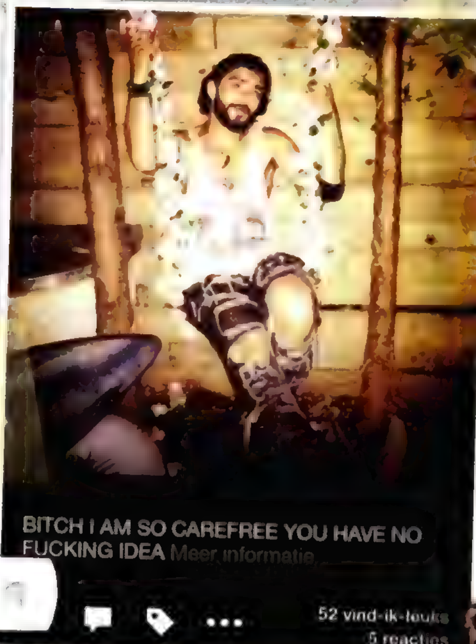
Begin vorige maand was de PU-redactie aanwezig op Epicon Summer, en zoals we wel vaker doen op dit soort evenementen hebben we daar oude nummers van PU verkocht voor een euro.
Aanvankelijk liep de verkoop nogal stroef, totdat Tjeerd ontdekte dat je voor 1 euro PUS kon kopen. Tja...



5 REDENEN WAAROM DE XBOX ONE NU PAS IN DE WINKELS LIGT

Begrijp ons niet verkeerd, we zijn allemaal gek op onze Xbox One en blij dat je die console hier nu niet meer op een rare manier hoeft te importeren voor te veel geld. Maar waarom moesten we nou zo lang wachten? Dat hele lokalisatieverhaal vonden we niet sterk en gold al helemaal niet meer sinds de Kinect op-tioneel is. We hebben er zo onze eigen gedachten over...

1. De console wars waren voor Microsoft te saai geworden en dus gaven ze Sony een voorsprong van een jaar.
2. We hebben te veel grappen gemaakt over stofzuigers en rode ringen.
3. De Amerikanen hebben ons kleine landje heel lang niet kunnen vinden op de wereldkaart.
4. De PlayStation 3 werd ook een jaar later dan de Xbox 360 gelaunched, en raad eens wie beter verkoopt in Europa...
5. Daarom.



DWAAS VAN DE MAAND

Samuel blijft ons verrassen. Is het niet met een opkomst met vijftien vrouwen op een feest, dan is het wel met zijn zangkunst in z'n nieuwe band, acteerkunsten op tv ('t Spaanse Schaep) of zijn ruige outfit inclusief koiboi-laarzen.
En dan nu weer dit. We weten dat Sam van Japan en manga houdt, maar om nou helemaal vol Hello Kitty te gaan...

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

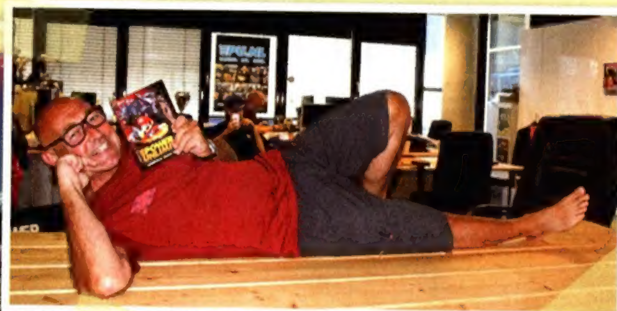
PRIJSVRAAG

Zoals je weet, is de eindredactie van dit nummer grotendeels door Jurjen gedaan, en dus was het ook zijn taak om leuke bijschriften te verzinnen. Toen Ed terugkwam van vakantie moesten er echter nog drie (p)reviews binnenkomen, en dus moest de meester zelf ook nog effe aan de bak. Ben jij zo'n kenner van Ed z'n humor dat je ons kan vertellen bij welke drie games absoluut bijschriften van Ed stonden? Stuur dan je oplossing op naar:
Prijsvraag@pu.nl ovv Bijschriften
Onder de goede inzenders verloten we vijf door de redactie gesigneerde PU Schoolagenda's.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

- **12%** Bang zijn dat als de hele wereld straks in FIFA 15 en PES 2015 met een 5-3-2 opstelling gaat spelen, het behoorlijk saai gaat worden online.
- **9%** De bèta van Destiny spelen. Net als zo'n beetje de hele wereldbevolking (ruwe schatting).
- **10%** Balen dat Duitsland wereldkampioen voetbal is geworden. Het had zo leuk kunnen zijn in Keulen.
- **7%** Blij zijn dat we op de vrijdag van de Gamescom naar huis gaan, net voor de grote meute komt. We vinden elf Duitsers op een voetbalveld al veel te veel.
- **13%** Nu Jan de huisjes regelt, eindelijk een keer luxe overnachten in Duitsland tijdens Gamescom én ook nog eens dichterbij de beurs dan de gebruikelijke 97 kilometer.
- **6%** De indruk hebben dat ook het huisje in Duitsland een porno-locatie was. Weten we meteen hoe Jan die huisjes vindt.
- **12%** Jurjen troosten omdat Nintendo ondanks het briljante Mario Kart 8 toch weer verlies heeft gedraaid.
- **10%** Vinden dat Tales of Xillia ook een goede naam voor een band van Sam was geweest.
- **15%** Zoveel bierworsten en witbier naar binnen werken dat we puisten kregen op plekken waarvan we niet wisten dat dat kon.
- **6%** Extra onderbroeken mee naar de redactie nemen voor het geval Ubisoft weer zo'n belachelijk toffe trailer van Assassin's Creed: Unity het web op slingert.





CHICK
VAN DE MAAND

Normaal schrijven we altijd een verantwoording waarom we hebben gekozen voor een bepaalde dame als Chick van de Maand. Deze maand bestaat die verantwoording uit twee woorden: Lara Croft!







NIE WIEDER!

Met veel kunst en vliegwerk is het ons gelukt om al het Gamescom nieuws in deze PU te krijgen. We gaan er tenminste vanuit dat het gelukt is, want op moment van schrijven moeten de koffers nog gepakt worden door de PU-redacteuren.
Ed wees voor vertrek iedereen er nogmaals op om niet alleen terug te komen met véél foto's maar vooral ook met leuke foto's en bij voorkeur een zooi lekkere boothbabes (daar geilt die ouwe viespeuk op).
Als voorbeeld stuurde hij iedereen een aantal door PU-redacteuren gemaakte foto's van de Gamescom 2012, met de opmerking:
'EN DIT WIL IK DUS NOOIT MEER ZIEN!'









JORDI PETERS

FRAMEDROP





